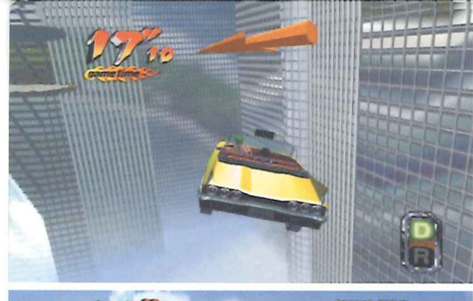
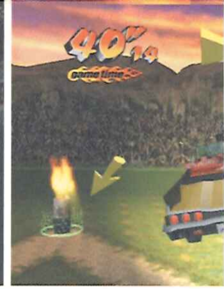
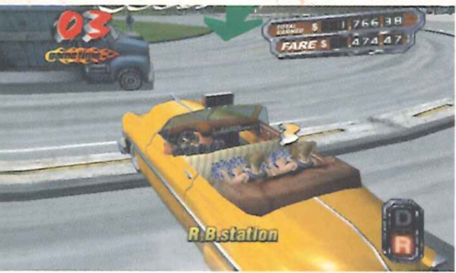


2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
FEBRERO 2004
Nº37
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
EXPENDABLE
Espectáculo arcade
DEMOS
Deus Ex: Invisible War
Prince of Persia: Las arenas del tiempo
Fenimore Fillmore: The Westerner
Firestarter
¡Vídeo de Los Sims 2!
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 37 FEBRERO 2004 • 4,95 EUROS
8 424094 001477
00037
COLIN McRAE RALLY 04
Con llantas y a lo loco
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Un profesional en la sombra
BATTLEFIELD VIETNAM
El nuevo rey de la selva
TRUCOS
Fenimore Fillmore: The Westerner · Imperivm II · Championship Manager: Temporada 03/04 · Spellforce · Victoria Pax Romana · NBA Live 2004 · Cold Zero · Gladiator: Sword of Vengeance · Vegas: Make It Big! · Armed & Dangerous...










Desata el caos en las calles tanto de día como de noche,
conoce a nuevos CLIENTES ZUMBADOS
y corre como el diablo por la ciudad para llevarlos a su destino.
¡El tiempo vuela!

Cuelga unos dados horteras en el parabrisas,
olvida todo lo aprendido en la autoescuela y prepárate para ganar PASTA.

12 CHIFLADOS al volante de distintos cacharros

4 nuevos taxistas KAMIKAZES

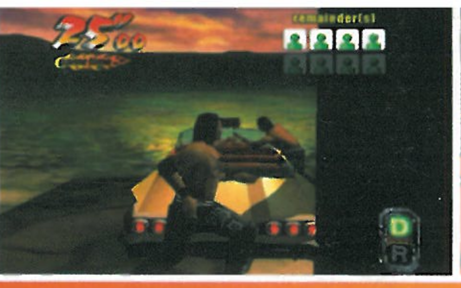
DERRAPES delirantes y SALTOS IMPOSIBLES

MINIJUEGOS sólo para descerebrados













LANZAMIENTO: Marzo 2004

TRADUCIDO al castellano

12+

www.pegi.info

Interactive

Teléfono de atención al Cliente: 902 490 346 hotline@hotmail.com
www.planetadeagostini.net www.empireinteractive.com





LA HORA DE LOS PROFESIONALES

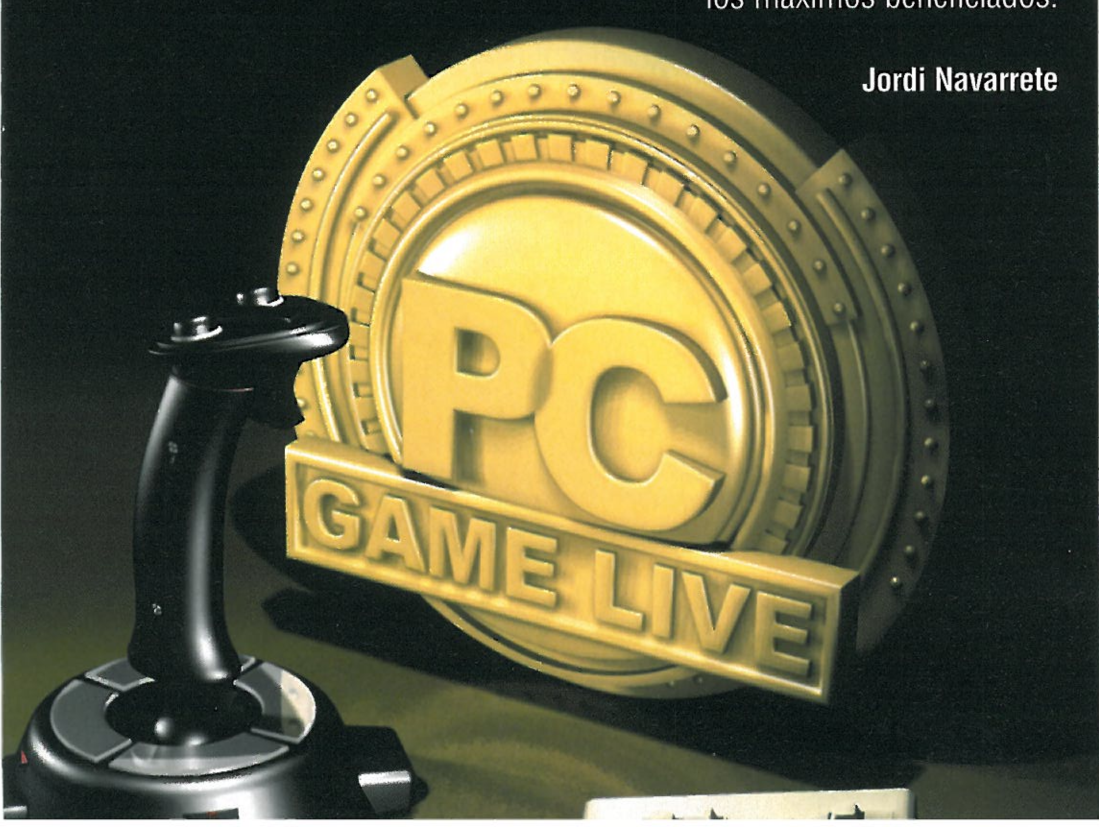
A veces los pequeños cambios son poderosos. Un ejemplo claro: ha bastado con la introducción de etiquetas homologadas de edades en la práctica totalidad de los juegos que se comercializan para que se acabe (de momento) la absurda polémica sobre la violencia en los videojuegos. Parece que incluso los sectores sociales más reticentes han acabado por admitir que algunos juegos son para adultos y se venden como tales.

A este paso, nos acabaremos acostumbrando a que los juegos sean noticia en medios de información general por razones positivas, no asociados a la violencia, el bajo rendimiento laboral o los comportamientos patológicos y sectarios. Es más, diarios y televisiones cada vez prestan mayor atención a la industria de los juegos como actividad económica en auge y posible salida laboral para muchos jóvenes.

Por eso es una excelente noticia que la compañía española Pyro Studios haya incorporado a su plantilla a graduados en el master de Creación de Videojuegos de la barcelonesa Universitat Pompeu Fabra, fruto del acuerdo de colaboración que tienen ambas entidades. Es lógico que la Universidad sea capaz de formar profesionales para todos los ámbitos de la actividad económica que lo requieran. Y el desarrollo de juegos necesita de personal formado y cualificado. Ojalá sea un paso más hacia la normalización del sector.

Parece que nuestro país ya ha dejado atrás de manera definitiva la era de los autodidactas geniales y se abre a la lógica industrial, que no tiene por qué ser incompatible con el talento. También en Estados Unidos se pasó de los garajes privados a los enormes despachos de Sillicon Valley. Se ha consolidado una industria, y los jugadores son los máximos beneficiados.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Alex Foix, Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel.: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
29/02/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS FEBRERO 2004

DOSSIER
28 Juegos inéditos

REPORTAJE
34 Con nombre y apellidos
Los proyectos de las estrellas de la industria virtual

AVANCE
46 Battlefield Vietnam
52 Colin McRae Rally 04
58 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
62 Söldner: Secret Wars
64 Crazy Taxi 3: High Roller
66 Joan of Arc
67 Knights of the Temple

ANÁLISIS
70 Combat Mission 3: Afrika Korps
74 Armed & Dangerous
78 Firestarter
80 Railroad Pioneer
82 Strategic Command
84 Robin Hood: Defender of the Crown
86 Legacy of Kain: Defiance
88 Dos tronos: Desde Juana de Arco a Ricardo III
90 Sonic Adventure DX: Director's Cut

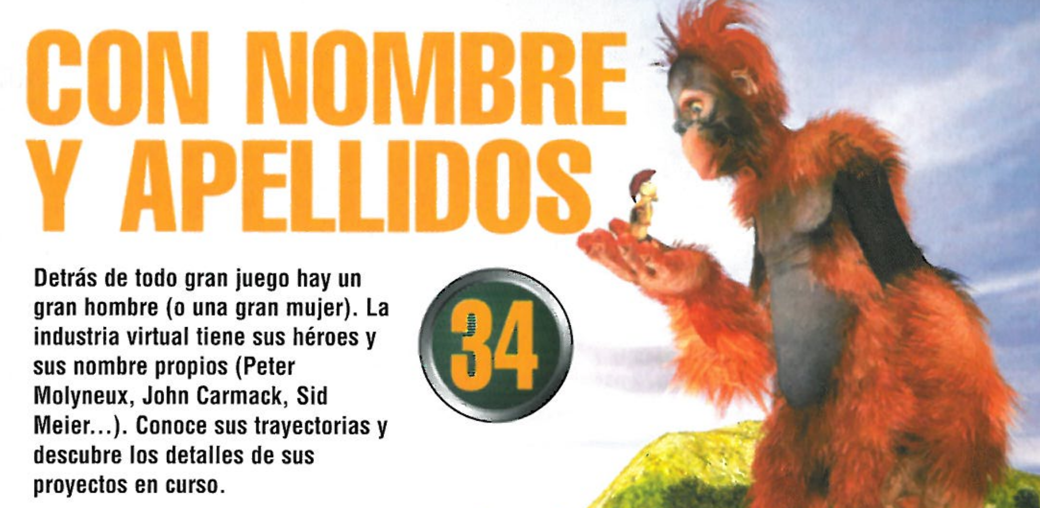
GUÍAS
100 The Westerner
104 Imperivm II: La conquista de Hispania
110 Spellforce: The Order of Dawn
112 Championship Manager: Temporada 03/04
114 Cold Zero: The Last Stand
115 Pax Romana
116 Victoria: Un imperio bajo el sol
117 Trucos

EN LA RED
118 Noticias
120 Dark & Light
124 Zona underground
126 Mod Legawars

HARDWARE
128 Noticias
130 P4 Extreme Edition
132 Sapphire Radeon 9600 Xt Edition
133 NGS Racing Storm
133 Viewsonic VG700
134 Creative Inspire T7700
134 Logitech Z-5300
135 Miscelánea
136 Paso a paso
138 Soluciones a la carta

Y ADEMÁS
6 Carta Blanca
10 Noticias
26 Perfil
92 Opinión
96 Oportunidades
140 Clásicos
142 CD1 y CD2

CON NOMBRE Y APELLIDOS



34

Detrás de todo gran juego hay un gran hombre (o una gran mujer). La industria virtual tiene sus héroes y sus nombre propios (Peter Molyneux, John Carmack, Sid Meier...). Conoce sus trayectorias y descubre los detalles de sus proyectos en curso.

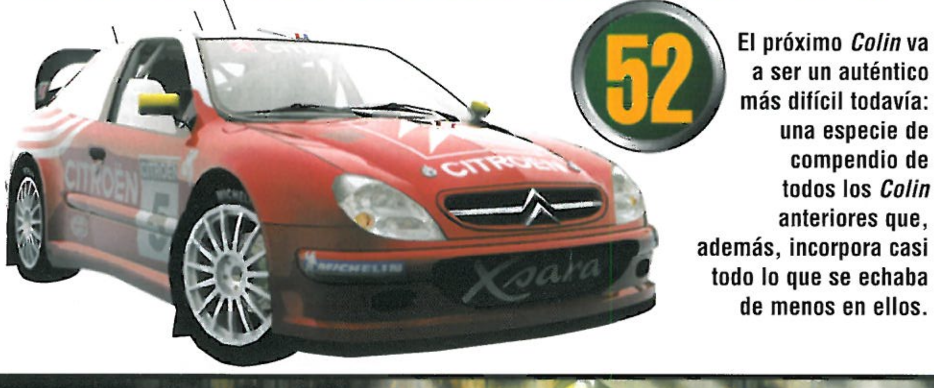
BATTLEFIELD VIETNAM



46

El juego de moda en servidores de medio mundo asalta la selva más peligrosa de la historia. Tus muchachos no tardarán en remontar el delta del Mekong con el alma en un puño.

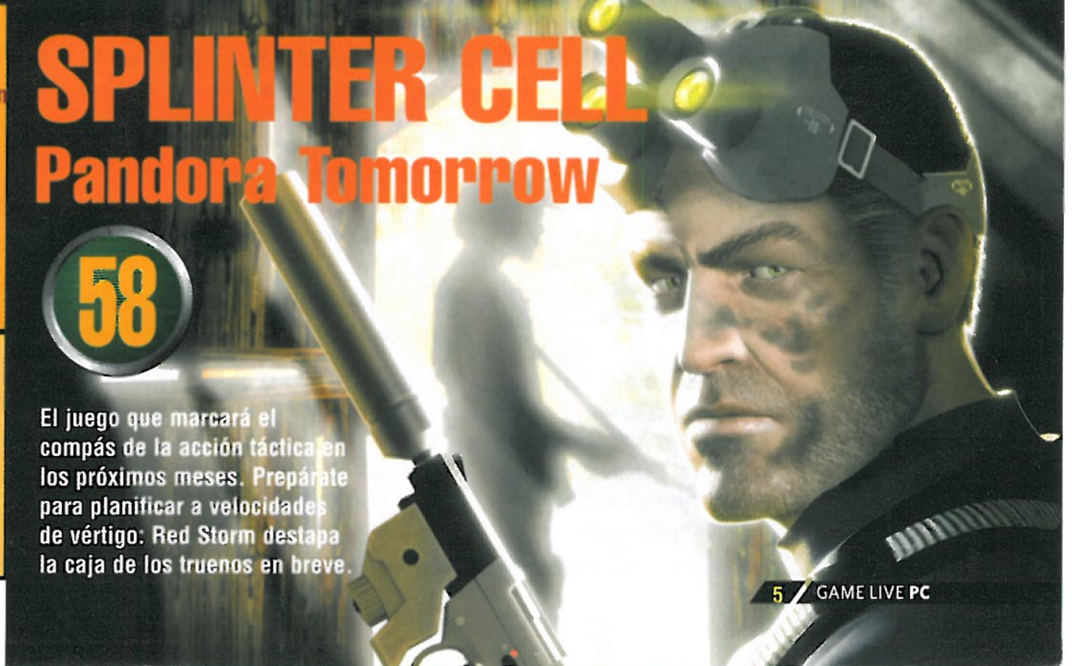
COLIN MCRAE RALLY 04



52

El próximo *Colin* va a ser un auténtico más difícil todavía: una especie de compendio de todos los *Colin* anteriores que, además, incorpora casi todo lo que se echaba de menos en ellos.

SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow



58

El juego que marcará el compás de la acción táctica en los próximos meses. Prepárate para planificar a velocidades de vértigo: Red Storm destapa la caja de los truenos en breve.

CARTA BLANCA

Podemos pasarnos años dándole vueltas a la piratería, tema eterno donde los haya, y seguiríamos **sin ponernos de acuerdo**. Pero bueno, **ésta es vuestra sección** y cualquiera está en su derecho de insistir en el tema. Por suerte, **el feliz mundo de las copias ilegales no es el único tema** de conversación en estas páginas.



Empezaron ellos

Muchos de los comentarios que leo en estas páginas acerca de la piratería me recuerdan muchísimo a las protestas que enarbolan los fumadores recalcitrantes, esos que defienden a capa y espada su derecho inalienable a envenenarse donde les plazca y hacerlo con los ojos cerrados.
Lo cierto es que fumar mata. Y lo cierto es que la piratería es delito, que no tiene nada de romántica lucha contra el poder establecido; y que, por encima de todo, está mal. Se ponga como se ponga la gente, aunque grite, aunque se tapen los oídos, aunque cierren los ojos, la piratería es algo moralmente reprobable, es un hurto en toda regla del trabajo de mucha gente. No sólo de los programadores, sino de los que engrasan las máquinas que envuelven de celofán las cajas de los videojuegos, de los conductores de camión que llevaron esas cajas hasta los puntos de venta, de los dependientes de esos puntos de venta...
Todas esas protestas por el elevado precio de los videojuegos, por el elevado número de juegos que hay que jugar –como si fuera, no sé, una especie de obligación jugar a todos los juegos que salen al mercado-, por el maltrato que se sufre por parte de las compañías distribuidoras... no son otra cosa que las pataletas del niño que, al ser sorprendido pegando a otro niño, grita: "Jooooooo... ¡pero si empezó él!"
Marc Rodríguez (e-mail)

Sí, es cierto que algunos de los argumentos a favor de la piratería son un tanto pueriles y, además, se basan en un tipo de lógica perversa que podríamos describir como "síndrome Robin Hood". En fin, no estaría de más que esos justicierillos de tres al cuarto recordasen que el tal Hood se enfrentaba a un perverso tirano y repartía el fruto de sus robos entre los necesitados.

Puestos a imaginar...

Imagina un mundo donde los jugadores de PC no sean objeto de diversas y estúpidas polémicas. Imagina un mundo donde la piratería no exista porque los precios son asequibles y la atención al cliente, modélica. Imagina un mundo donde la gente no relacione el rol con las prácticas satánicas o los consabidos asesinatos. Imagina un mundo donde el dinero no desplace a la originalidad y a las ideas. Imagina un mundo donde los cómics no sean el pariente pobre de la literatura. Imagina un mundo donde el desarrollo tecnológico no vaya tan rápido que perjudique al usuario (sobre todo a su bolsillo). Imagina un mundo donde los sistemas operativos sean fáciles de usar y estables. Imagina un mundo donde el anime se difunda y sea tratado con cuidado, no con prisas y apresuramiento. Imagina un mundo donde los juegos no se publiquen medio acabados. Imagina un mundo con servidores de Internet estables y rápidos. Imagina...
Ahora vuelve a la realidad y desespérate.
Antonio Jarreta (e-mail)

Nuestro problema es que Nava, el Supremo, no nos deja hacer uso de la imaginación más de un cuarto de hora al día (él siempre ha opinado que quien mucho imagina poco produce). Imaginaríamos lo que nos pides, pero el cuarto de hora de hoy lo hemos dedicado a imaginar unos días libres en un centro vacacional de Barbados. Bueno, todos menos Sánchez, que ha imaginado algo que ni siquiera nos atrevemos a publicar, no sea que nos echen el candado por corrupción de menores.

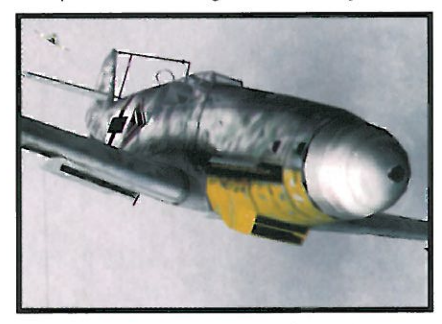
Versión española

Tengo un problema. Dispongo de la versión *Counter-Strike 1.5* y quiero descargarme la *1.6*, pero no me deis la página www.counter-strike.net porque no entiendo el inglés muy bien. Si pudiera ser en español, muchísimo mejor. También necesito bots y unos cuantos mapas, y saber si valen los del *Counter 1.5* para el *1.6*.
Jonathan Vázquez

Ve a www.media-vida.net, una página en español muy rica en recursos relacionados con Counter-Strike. De nada.

Yo soy la justicia

He pecado. Y por eso me confieso con vosotros, que sois algo así como los curas del mundo de los videojuegos (como se podría suponer, los dioses aquí son las compañías de juegos, porque son todopoderosas y es imposible luchar contra ellas). Quizá me recordéis. Me llamo Ferran Fons y me publicasteis una carta en la revista de septiembre. Os pregunté si sería recomendable comprarme *IL-2 Forgotten Battles* y me



contestasteis que sí, que sería una buena elección. Os hice caso, por supuesto. Lo compré y cinco minutos después lo tenía en mis manos, preparado para instalar. Le quito el plástico con las manos temblorosas. Consigo deshacerme del plástico y miro la portada. La sangre me bulle por dentro. Abro la caja. Dos CD. Lo meto en el lector y se empieza a instalar. Tarda más de lo normal, pero bueno, no es cuestión de ser pesimistas. Se instala por fin. Trato de arrancarlo, pero no puedo. Reinicio el PC. Lo intento de nuevo, pero



nada. Y es por ese motivo por el que me quiero confesar. Porque en ese momento me acordé de las muelas de los de Friendware y Ubisoft, cuando uno de los Diez Mandamientos dice "no dirás el nombre de Dios en vano" (o algo así). Y yo lo repetí unas cuantas veces.
En una cosa estamos todos de acuerdo: la piratería es un delito. Pero hay veces que te sientes impotente, porque el juego costó un huevo y parte del otro. Me hubiese salido mucho más barato alquilármelo y grabármelo después. Vale, no está bien tomarte la justicia por tu mano, no estamos en el Viejo Oeste, pero ante esto, ¿qué podemos hacer los consumidores?
Ferran Fons. Valencia

Eres un pecador de poca monta. Recita un par de veces en voz alta el argumento de Half-Life y puedes darte por perdonado. ¿Te has puesto en contacto con el servicio técnico de Friendware? A lo mejor te sorprenden.

A VER SI HAY SUERTE

Después de todo, hay esperanza. Me explico. Soy aficionado a la informática desde que tengo uso de razón y nunca he querido dedicarme a nada que no fuese el desarrollo de videojuegos. Hasta ahora, pensaba que me había equivocado de país y quién sabe si de continente. Que iba a tener que matricularme en alguna academia de inglés y prepararme para saltar el charco algún día. Sin embargo, hoy desayuno con la noticia de que Pyro Studios tiene cuatro grandes proyectos en marcha y ya está empezando a ofrecer contratos indefinidos a los que acaban el master de Creación de Videojuegos de la Universidad Pompeu Fabra, de Barcelona.
Lo dicho, hay esperanza. Leo también que uno de los responsables del master se alegra de "poder dar una salida profesional a los alumnos", de lo que deduzco que hasta ahora no tenían ninguna y se matriculaban por amor al arte. Da igual: un horizonte profesional se perfila delante de mí. Ahora sólo tengo que acabar mis estudios de informática, juntar 5.000 euros (¿alguien me dará un crédito blando?) y a ver si me convierto en el Carmack español y le doy una alegría a mi abuela, que me imagina viviendo bajo un puente.
Héctor Gómez (e-mail)

Pues sí, parece que se van abriendo vías de colaboración estable entre la universidad española y las compañías de desarrollo locales. A Pyro le ha correspondido el papel de pionero en esto, como en tantas otras cosas, pero seguro que el resto de estudios del país empiezan a echar sus redes en las aulas universitarias.

Seamos realistas

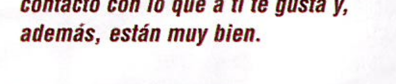
Me sorprende que haya gente que no juegue a determinados juegos porque "no son realistas". Comprendo que esté bien que juegos como los de la Segunda Guerra Mundial o la saga *Rainbow Six* intenten parecerse lo más posible a la realidad, pero eso no siempre tiene por qué ser lo mejor o lo más divertido. En *Rainbow*, por ejemplo, al segundo tiro te matan. Que un juego sea muy "realista" no significa que sea mejor que otro menos realista.
Otra cosa, desde que compro la revista (cuatro o cinco meses) no habéis regalado un solo juego en español. Os agradecería que dierais alguno.
Pabloti (e-mail)

Como solemos decir, siempre regalamos el mejor juego de los que se ponen a tiro. Y muchos están en castellano; el de este número sin ir más lejos. En cuanto a lo de si realismo sí o realismo no, aquí siempre hemos apostado por la diversidad: somos jugadores omnívoros y de paladar desacomplejado. Lo mismo nos da un roto que un descosido.

Quiero más

Resulta que *Blade* es uno de mis juegos favoritos, por su ambientación, su mezcla de aventuras y acción y sus combates cuerpo a cuerpo. Y me pregunto si existe algún juego similar. Ya conozco *Rune* y he probado una demo de *Enclave*, pero los combates se limitan a hacer clic con el ratón y salir corriendo.
Javier (e-mail)

Hombre, entre los juegos recientes tal vez sea Apocalyptica el que más se acerca a la fórmula Blade, pero la verdad es que es un juego tirando a mediocre. Mejor será que amplíes un poco tu espectro y te hagas con alguno de los anteriores títulos de la saga Soul Reaver. A lo mejor hasta los encuentras de saldo. Sus fases de combate tienen puntos de contacto con lo que a ti te gusta y, además, están muy bien.



¿Por qué no Alemania?

Quiero lanzar una crítica al aire, y espero que nadie se la tome a mal. Es sobre los juegos de la Segunda Guerra Mundial en general, pero sobre *Call of Duty* en particular. En primer lugar, he de decir que es un excelente juego, pero ¿por qué podemos jugar como un soldado ruso y nunca hemos podido jugar como uno alemán? Como bien sabe todo el mundo, Stalin era un dictador tan malo o peor que Hitler. Por lo tanto, por mucho que hicieran los soviéticos para frenar el fascismo, la URSS seguía siendo un régimen dictatorial. Así que, ya que han incluido una campaña rusa en el juego, también podían haber hecho una campaña alemana o incluso (¿por qué no?) italiana. Y no es que yo sea pronazi ni nada por el estilo, es sólo una simple opinión.
Posdata: A ver si publicáis menos cartas sobre piratería que ya cansan e incluís otros temas además de ése.
Nacho Díaz (e-mail)

CARTA BLANCA

Bueno, es más usual que lo permitan los juegos de estrategia. En el caso de los de acción, quizás los desarrolladores tienen algo de pudor para hacer una campaña del bando alemán, aunque hay alguno que permite encarnar a un soldado alemán en el modo individual, como Battlefield 1942. Además, siempre puedes hacerlo en las partidas multijugador, así que el supuesto tabú del que hablas tampoco sería tanto. Sí es cierto que la mayoría de los juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial tienden a poner al jugador en la piel de soldados del bando Aliado, pero es que la mayoría de ellos proceden de Estados Unidos o Gran Bretaña. Además, hay un amplio consenso (justificado o no, porque tampoco vamos a entrar a valorar cosas como el puesto que merece Hitler en el ranking universal de déspotas y genocidas) sobre quiénes eran los buenos y quiénes los malos en esa guerra.

Lo quiero traducido

¿Por qué, cada vez más, salen al mercado juegos sin ser doblados a nuestro idioma? ¿Es cuestión, tal vez, de reducir gastos? De acuerdo, nadie puede obligar a una compañía a traducir su creación, pero ¿verdad que se doblan casi todas las películas? Pensándolo bien, estamos hablando de lo mismo, de ocio. En mi opinión, nuestro gobierno tendría que poner cartas en el asunto. Repito, nadie puede obligar a las compañías, pero se tendría que compensar de alguna forma al consumidor. Vamos a sugerir: reducir el precio de los juegos no traducidos al idioma del país, y posibilidad gratuita de descargar un parche para, como mínimo, obtener subtítulos. Me doy cuenta de que a medida que pasan los años nuestro ocio es de menor calidad y, encima, cada vez más caro. ¿Dónde está la buena relación calidad-precio? ¿Es que nadie se va a preocupar de que los usuarios tengamos productos de calidad a nuestro alcance?

Xavier Farré. Igualada (Barcelona)

Tal vez si tu papel en esta feria fuese vender juegos en vez de comprarlos verías el tema de otra manera. Aunque hay algún que otro caso de desidia, la mayoría de compañías toman la decisión de traducir o no un juego en función de su previsión de ventas. Matemática especulativa. Y si el idioma está entre tus criterios de compra, aplícalo y aquí paz y después gloria. Ahora bien, Dios nos libre de que sea el Gobierno quien fuerce traducciones a golpe de canon, tasa adicional o procedimientos por el estilo.

¿Para cuándo?

Me gustaría saber cuándo van a salir al mercado *Los Sims 2* y *Doom III*, que llevamos ya todo un año esperándolos, como si fuesen el chocolate de Suchard.

Pablo Andrés (e-mail)

Doom III está previsto para marzo, aunque algo nos dice que se retrasará (otra vez). En cuanto a Los Sims 2, hasta después del verano, nada.

Factor sorpresa

Me gustan los juegos de estrategia y rol como *Fallout Tactics*. Aun así, creo que nos dan facilidades excesivas: después de todo, Napoleón sólo tuvo una oportunidad de imponerse en sus batallas mientras que nosotros podemos reiniciar el juego cuantas veces queramos. Al menos, podría



pedirse que en cada nuevo intento cambiasen las circunstancias. Por ejemplo, podrían modificarse las características del campo de batalla o el lado por donde ataca el enemigo. En fin, que entren en juego factores como el azar, la sorpresa, la imprudencia o el sentido de la lógica.

Rubén I. Sánchez (e-mail)

Ten en cuenta que los ejércitos controlados por la inteligencia artificial responden a pautas predefinidas y los desarrolladores no tienden a complicarse la vida. Pero esa irrupción del factor sorpresa es lo que mejor define las partidas multijugador. Échale un tiento on line a, por ejemplo, Warcraft III y verás lo que es factor sorpresa.

Unos sí, otros no



Llevo jugando a ordenadores desde los antiguos 286 y reconozco que todo este mundillo de la informática me apasiona. En el tiempo que llevo jugando, he probado muchísimos juegos y asistido al alza imparable de los precios. Hoy en día me puedo permitir la mayoría de ellos, ya que trabajo, pero aun así algunos me parecen abusivos teniendo en cuenta la relación calidad-precio.
Ahora mismo estoy jugando a *Halo* y sin duda merece su precio, ya que es uno de los juegos más emocionantes que he visto, tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad. Los chicos de Microsoft merecen un gran aplauso: que se editen juegos de este calado apasiona a los jugadores veteranos como yo. Hace poco he comprado *Patrician III* y es un gran juego que, además, se vende a un buen precio, algo que hoy en día las grandes distribuidoras olvidan (si bajasen los precios, la tan extendida y temida piratería dejaría de subir como la espuma y se derretiría como un azucarillo).
En fin, éste es otro testimonio de un jugador que aprecia el trabajo de los diseñadores pero que critica los precios abusivos para la mayoría de la gente. Sólo espero que esta tendencia se convierta en un cambio radical y que todos podamos seguir disfrutando de juegos espléndidos y, sobre todo, "originales".
¿Sabéis si en un futuro próximo editarán una segunda parte de *Halo* y si el desvergonzado asalto a los creadores de *Half-Life 2* retrasará su aparición?

Anónimo (e-mail)

La filtración de la demo de Half-Life 2 ya ha retrasado la salida del juego, pero puedes contar con que aparezca este año en fecha aún por determinar. En cuanto a la secuela de Halo, ya está en marcha en su versión Xbox y muy probablemente será convertida a PC.

Prueba superada

Os escribo para responder a un compañero que escribió hace meses un e-mail para pedir ayuda en una fase de *Mafia*. Es sobre lo de la chica que está agarrada a un candado junto al tipo que saluda al lado del camión. Lo que tienes que hacer para rescatarla es ir a la plaza de Chinatown (la plaza central) y buscar al tipo que está saludando. En cuanto hables con él, te dirá que tienes que salvar a la muchacha porque va ser devorada por un monstruo marino. Os recomiendo (tuve que repetir varias veces la misión antes de darme cuenta) que cojáis un coche rápido y el rifle de francotirador, porque tenéis poco tiempo y, encima, luego es muy difícil dar en el candado. Una vez la rescates, se irá y te darán un coche nuevo.
Alfonso Redondo

Oído al parche. Esperamos que tu explicación sirva para resolver de una vez por todas el enigma de la mujer candado, una de tantas consultas Guadiana que asoman a esta sección de cuando en cuando.

No es culpa nuestra

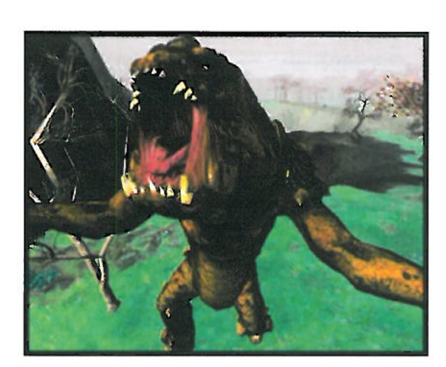
Tengo un familiar en esto de la creación de juegos. Le pregunté qué le parecía la piratería y en vez de responderme me enseñó su colección de juegos de la Xbox piratas, colección de películas piratas, juegos de PC piratas... No culpo a ninguna persona que piratee un juego o un programa, porque no me parece justo lo que hacen las compañías.
Te compras un juego, te gastas 50 euros y te das cuenta de que necesita un parche para mejorar alguna opción. Necesitas Internet. ¿Y si no tienes? Pues te sacan al cabo de un par de meses la expansión de 30 euros, con 12 pantallas de nada. ¿80 euros por un par de días de diversión?
Yo tengo un montón de juegos, muchos originales, pero no pienso volver a comprar ningún juego original a excepción de los de FX, que es la única que vende a buen precio y tiene un servicio de atención al cliente que sirve para algo. Es una compañía que se lo curra muy bien y por ello le seré fiel mientras saque juegos tan buenos y no piratearé nada que saquen ellos. No pido que vosotros, los editores y colaboradores de esta o cualquier otra revista, defendáis la piratería, pero no la critiquéis, porque si me encontráis a una sola persona, UNA, que lleve mas de tres años en el mundo de la informática y tenga conocimientos más o menos decentes y no haya pirateado nada, os envío un jamón a cada uno de los que trabajáis ahí.
Juan Carlos (e-mail)

En fin, publicamos tu carta porque esto es un espacio plural y está a disposición de los lectores, pero no compartimos en absoluto tus argumentos por razones que hemos explicado cientos de veces y que empieza a ser un tanto cansino repetir. Lo del jamón, ¿para cuándo?

Quiero pagar

Me llamo Daniel y quiero deciros que vuestra revista me encanta y que no hay mes que no me la compre. Os escribo este e-mail porque tengo una gran duda. Me regalaron *Star Wars: Galaxies* y para suscribirme tengo que poner el número de tarjeta de crédito de mi padre. Pero también leí que había una tarjeta de pago del juego y he estado buscando en todas o casi todas las tiendas de videojuegos de Tenerife y me dijeron que todavía no había salido.
Daniel Vera (e-mail)

Mal asunto. La compañía que distribuye el juego en España ofreció esa tarjeta de pago a las tiendas, pero éstas la rechazaron por su escaso margen de beneficio. Así que vas a tener que convencer a tu padre para que te dé su número de VISA.



No puede ser

No puedo evitar mandar esta carta, porque de un modo u otro todos somos responsables de lo que le ha pasado a Valve. Es decir, llevamos pirateando años (generalizo porque pocos pueden irse tranquilos al Cielo de los Videojuegos), pero cuando le toca a nuestro amado videojuego, que unos tanto desprecian al usar trampas, levantamos la voz. Como si Valve fuera la única compañía que pasa por apuros, cuando hay miles de pequeños estudios que con tal de sacar el juego las pasan



canutas. Vamos, seguro que les hacemos un gran favor copiándolo.
Todos deseábamos saber algo del juego, que apareciese una demo, cualquier cosa... Pero ahora estamos hechos polvo porque lo que se ha filtrado es el código fuente y eso ha creado un gran problema a una compañía respetada por su trabajo y va a hacer que el juego se retrase muchísimo. Además, me indigna el tratamiento que han dado algunos medios a la noticia. Se la han tomado como la exclusiva del año y no han dudado en dar imágenes del juego en funcionamiento afirmando que era el futuro *Half-Life* pese a que sólo se ha filtrado el código fuente, no los niveles ni los modelos.
Ahora que el código del juego es público, ya podemos prepararnos para la creación de juegos paralelos. Desde luego, ya no tiene sentido criticar algún aspecto concreto del juego de Valve, ya que todo podrá ser modificado a nuestro gusto.
El futuro de los juegos está en personalizarlos. Lo que ha ocurrido con la filtración ha sido casualidad, pero de una manera u otra revolucionará la idea que tenemos de los juegos y del código abierto.
Ramón Costafreda (e-mail)

Bueno, la filtración del código fuente de Half-Life 2 ha sido el acto de piratería reciente a mayor escala. Tú insistes en que puede tener efectos colaterales positivos, pero lo cierto es que ha retrasado el juego y obligado a Valve a rescribirlo.


Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7°
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es
El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



LÁSER PARA TODOS

Star Wars: Battlefront

ACCIÓN



Si algo tiene George Lucas es buen ojo para explotar licencias. Así que, ¿qué mejor invento que mezclar el rey del universo multijugador con el emperador de la galaxia? Ésta es la idea de *Star Wars: Battlefront*, un juego que combinará el concepto de *Battlefield 1942* con la ambientación de *La guerra de las galaxias*. Caballo ganador, vamos.

Se trata, pues, de un concepto claramente orientado a la experiencia multijugador en el que podrás guiar a tu personaje tanto en primera como en tercera persona. Agrupados en pelotones, tú y tus compañeros de trifulca deberéis barrer toda resistencia hasta ocupar los puntos de control que te concederán el dominio de una zona. Así de fácil... y así de complicado. Porque según los desarrolladores de Pandemic Studios, *Star Wars: Battlefront* ofrecerá una amplísima variedad de combatientes a elegir, cada uno con sus habilidades especiales, con lo que la victoria pasará necesariamente por un buen trabajo de equipo. Un ejemplo: los rebeldes dispondrán de un espía que es capaz de hacerse pasar por imperial e infiltrarse tras las líneas enemigas. Sin embargo, los soldados imperiales tienen en nómina al oficial, que es capaz de detectar a espías encubiertos y además tiene la posibilidad de solicitar bombardeos orbitales sobre determinados puntos.

Por si fuera poco, a las habilidades particulares hay que sumarle el uso de vehículos, que serán los habituales del universo *Star Wars* pero cuyo manejo también dependerá en cierto modo del personaje elegido. Así, un piloto rebelde puede saltar de su caza cuando le derriben, mientras que el resto de soldados poco dados a volar morirán con su cacharro.

El título ofrecerá una variante en su modalidad multijugador que permitirá ir avanzando en una implacable campaña de conquista. Se tratará de reunirse con hasta 32 amigos en red para ir conquistando planeta tras planeta, aunque puede que debas volver de vez en cuando sobre tus pasos para limpiar la resistencia que haya quedado en algún mundo.

A pesar de esta orgía multijugador, *Star Wars: Battlefront* también contará con un apartado individual, en el que deberás hacer uso de tus dotes de mando para guiar a tus compañeros bots hacia la victoria final. Y es que, aunque éstos tendrán su IA, que les guiará por el escenario, en cualquier momento podrás darles órdenes para que sirvan mejor tus propósitos.

Finalmente, la capa tal vez más suculenta de este tentador pastel la pone la ambientación. No sólo porque venga con las clásicas guindas en forma de vehículos (AT-ST, speeders...) o personajes archiconocidos (Darth Vader e hijo pueden hacer acto de presencia), sino porque el juego abarca literalmente todas las películas de la saga. Es decir, que podrás combatir tanto en el planeta Naboo de *La amenaza fantasma* como en la luna Yavin 4 donde los rebeldes plantaron su base en la película original. Esperemos que este festín de promesas acabe tan alto como *Caballeros de la Antigua República* y no tan bajo como *Force Commander*.



CONCURSO

ZetaGames

¿Verdad que apetece un festín de tiros sin complicaciones y al viejo estilo, como mandan los cánones? ¿O una ración de ciencia-ficción estratégica? Pues deberías plantearte muy en serio participar en nuestro concurso. Sorteamos diez lotes que incluyen *Firestarter*, *UFO: Aftermath* y una camiseta.

CUPÓN DE RESPUESTA

Además de *Firestarter*, ¿cuál de estos juegos ha desarrollado GSC Game World?

☐ *Quake 2* ☐ *Buscando a Nemo* ☐ *Codename: Outbreak*

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de marzo e indicar "Concurso Zeta Games" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de marzo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de abril de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

¡¡DAS BOOT, DAS BOOT!!

Silent Hunter III

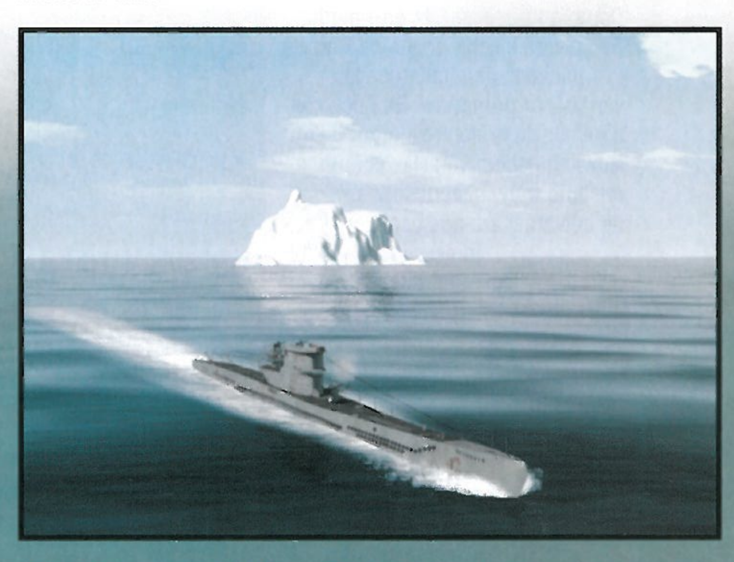
SIMULACIÓN

Las estelas de los torpedos volverán a surcar el agua este 2004. Vuelve *Silent Hunter*, una pequeña saga con regusto a clásico y a sal de mar. Además, vuelve con la intención manifiesta de resaltar estos sabores, porque si algo buscará esta nueva entrega es sumergirte todavía más en el papel del comandante de un submarino.

En *Silent Hunter III*, como en los juegos anteriores de la serie, te tocará ocuparte del puente de mando de un submarino y hundir todos los barcos posibles en las concurridas aguas de la Segunda Guerra Mundial. En este sentido, no se aparta demasiado de las entregas pasadas, aunque esta vez se ha querido ir un paso más allá potenciando el factor inmersión.

Como comandante, te verás envuelto en varias batallas navales que pondrán a prueba tus nervios mientras las cargas de profundidad estallan a tu alrededor y los destructores te dan caza. Una tensión que se quiere realzar mediante una cámara que ofrecerá una visión totalmente cinematográfica de la acción.

Además, en esta nueva entrega se ha mejorado el motor 3D del juego para que la inmersión gráfica esté a la par con la inmersión ambiental. Para muestra, aquí tienes estos primeros botones. Eso sí, si quieres sumergirte en la Segunda Guerra Mundial con acento alemán, todavía tendrás que esperar un poquito. *Silent Hunter III* no sale a la superficie hasta finales de año.



Tras abastecerse de hielo para el minibar, el comandante Schultz vuelve a surcar los mares.

HÉROES ANÓNIMOS

Soldiers: Heroes of World War II

ESTRATEGIA

Ese Messerschmitt de la derecha va en vuelo rasante. Tal vez demasiado rasante.

La Segunda Guerra Mundial no sólo da frutos de mar, también tiene su tradicional cosecha de refriegas terrestres. Esta vez, el invento viene de Ucrania, donde los estudios Best Way están desarrollando *Soldiers: Heroes of World War II*. El juego te pondrá al mando de un grupo de soldados de las fuerzas especiales que deberán cumplir una misión tras otra por los campos de batalla de toda Europa.

Con una perspectiva en tercera persona y un motor 3D creado para la ocasión, *Soldiers* ofrecerá un entorno en el que las tácticas primarán por encima de la acción desenfrenada. No por nada, sus creadores prometen que cada una de las 25 misiones disponibles podrá resolverse de varias formas distintas.

Sin embargo, el entorno parece estar más cerca de un juego de acción que de uno de estrategia, y es que prácticamente todo a tu alrededor será susceptible de ser destruido. Además, vas a poder aprovechar las alteraciones en el terreno para proteger a tus hombres y hasta recurrir a una vista subjetiva para atinar mejor con las acciones de tus muchachos. En definitiva, una prometedora mezcla que por planteamiento recuerda a *Hidden & Dangerous* pero que por imágenes recuerda a *Blitzkrieg*. El resultado, este mismo verano.



PRISIONEROS DE LA LICENCIA

AVENTURAS

Harry Potter y el prisionero de Azkaban

Como no podía ser de otro modo, EA volverá a echar mano de Harry y sus pócimas para tocarnos las varitas por primavera. De nuevo, el aprendiz de brujo creado por J.K. Rowling deberá vérselas con un misterio muy misterioso y escapar de una amenaza que pende sobre su adolescente cabeza. Con todo, la mayor novedad de la saga en cuanto a jugabilidad será que por primera vez podrás conducir también a los inseparables colegas de Potter, Hermione y Ron. De hecho, la colaboración entre los tres será indispensable para salir adelante no sólo en los enigmas a los que se enfrentarán, sino para derrotar a los malos que les esperan. El lanzamiento del juego está previsto para mayo, coincidiendo –cómo no– con el estreno de la película homónima.



Dos hombres y una mujer. Bueno, casi.

HASTA LA DERROTA FINAL

Kombat

ESTRATEGIA

Si creías que la Segunda Guerra Mundial no daba más de sí, andas muy equivocado. A *Silent Hunter III* y *Soldiers* hay que sumarles este *Kombat*, otro intento que viene de la ex URSS para traer más bombardeos y tiroteos a nuestros compatibles. Games Factory apuesta por la estrategia en tiempo real y en 3D con unidades de hasta 15 naciones distintas, campos de batalla esparcidos por toda Europa y más de 400 piezas distintas entre armamento y vehículos para recrear la guerra de principio a fin.
Aun así, quizás el aspecto más destacable de *Kombat* no sea tamaña abundancia, sino el hecho de que empezarás como un simple oficial que acaba de salir del cascarón y que deberá ir sumando victorias para progresar en su carrera militar.





Tanques en una ciudad europea cualquiera.

A LA CARRERA

SUMA Y SIGUE



Pocas sagas alcanzan el número 5 repitiendo la misma fórmula, pero la gente de Maxis está convencida de que si algo funciona, para qué tocarlo. *SimCity 5* es de momento el novedoso título de este novedoso concepto en el que, novedosamente, deberás edificar una ciudad desde cero.

VUELVEN LOS 80



O eso creen los chicos de Davilex, que no contentos con desarrollar el año pasado el juego del coche fantástico, amenazan ahora con una secuela, titulada sabiamente *Knight Rider 2*. Y no sólo eso, sino que estos muchachos también se han empecinado en traducir a bits otra serie mítica (por hortera) de la década, *Corrupción en Miami*.

LICENCIA MONSTRUOSA

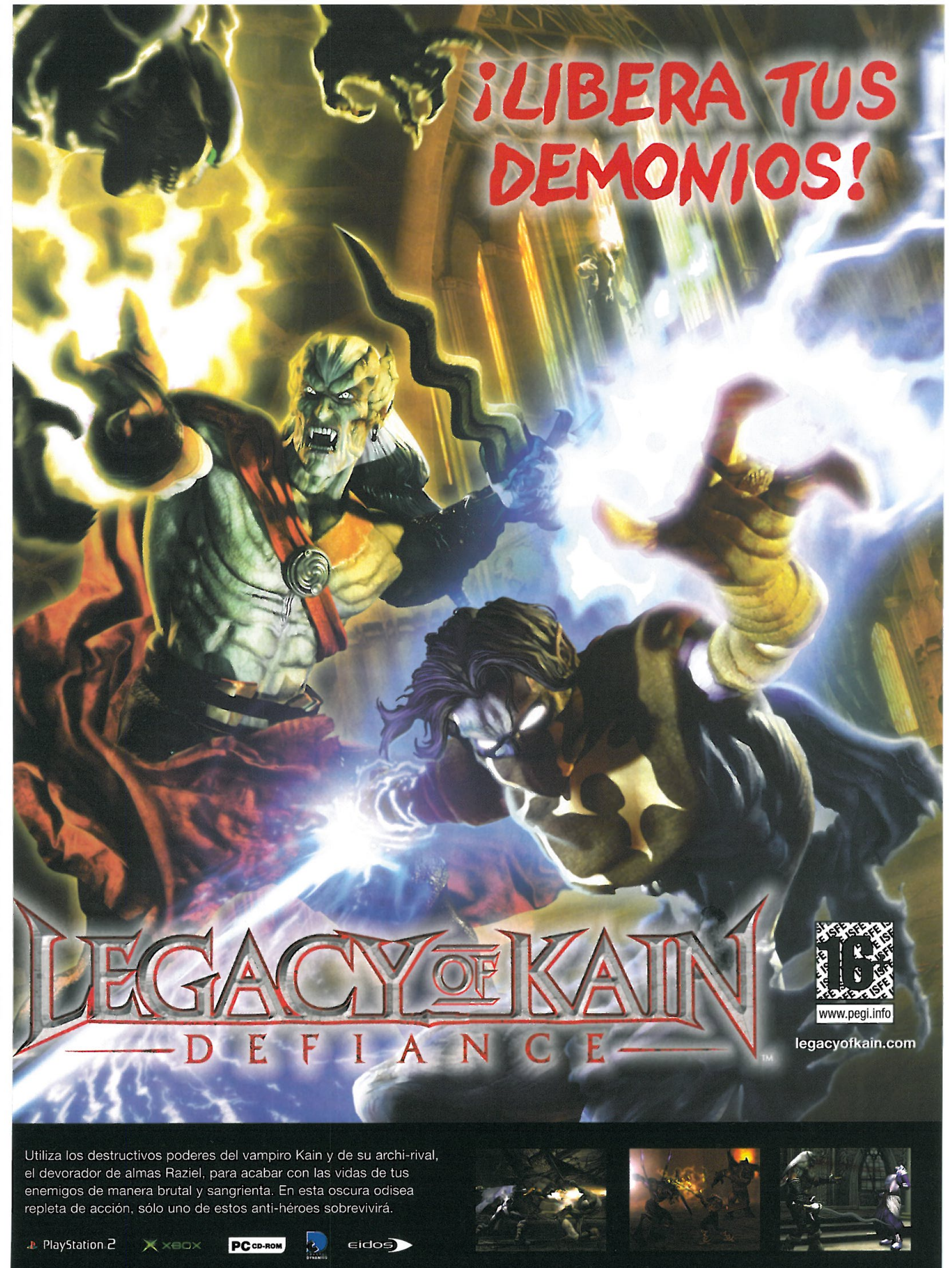


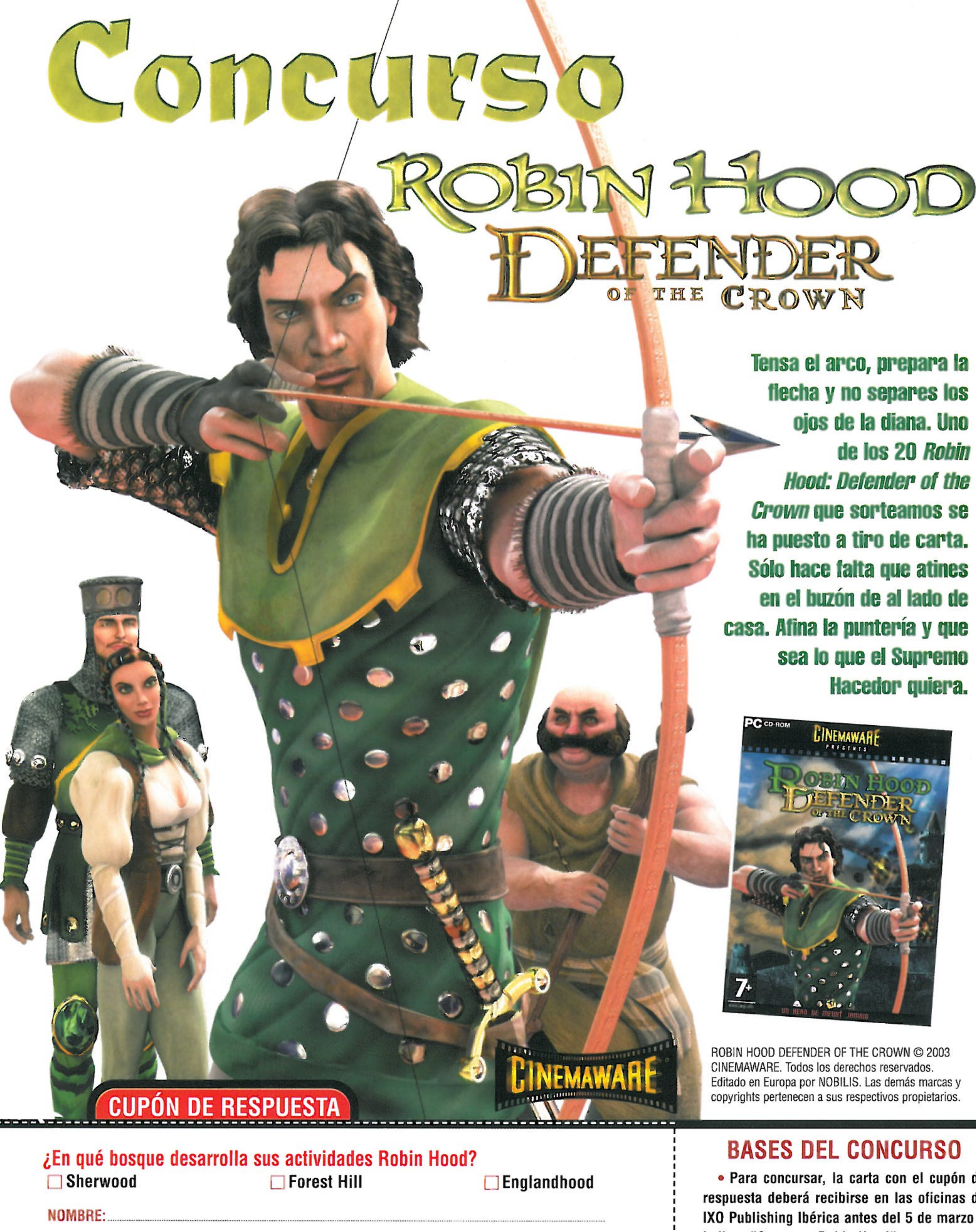
Coincidiendo con el estreno en verano de *Shrek 2*, Activision se ha agenciado la licencia del ogro verdoso para crear un juego de idéntico nombre y recaudatorios fines. Además, mediante el acuerdo, Activision también se ha asegurado los derechos de publicación de juegos basados en las tres próximas películas de Dreamworks.

JUEGOS A LA CARTA



Si los hados no mienten, dentro unas pocas semanas debería aparecer en las tiendas el nuevo juego de *Yu-Gi-Oh!, Power of Chaos: Kaiba The Revenge*, según anunció recientemente Konami. El título, basado en el juego de cartas coleccionables *Yu-Gi-Oh!*, ofrecerá más de 300 cartas nuevas y una IA mejorada respecto al anterior juego de la serie.


¡LIBERA TUS DEMONIOS!
LEGACY OF KAIN
DEFIANCE
TM
16+
www.pegi.info
legacyofkain.com
Utiliza los destructivos poderes del vampiro Kain y de su archi-rival, el devorador de almas Raziel, para acabar con las vidas de tus enemigos de manera brutal y sangrienta. En esta oscura odisea repleta de acción, sólo uno de estos anti-héroes sobrevivirá.
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
CRYSTAL DYNAMICS
eidos



¿En qué bosque desarrolla sus actividades Robin Hood?

☐ Sherwood ☐ Forest Hill ☐ Englandhood

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

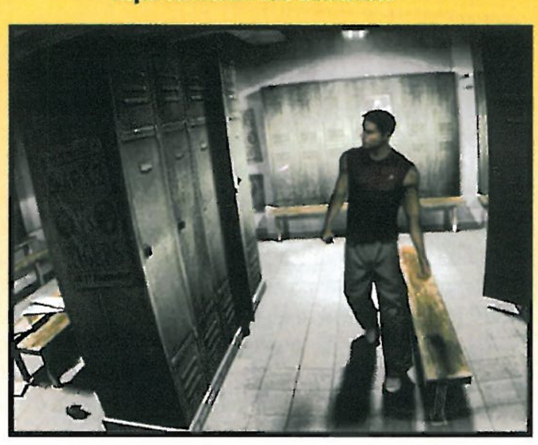
- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de marzo e indicar "Concurso Robin Hood" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de marzo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de abril de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

VUELTA AL COLE

Obscure AVENTURAS


Tanta luz en este juego no es habitual. Aquí reinarán las sombras.

Quedarse encerrado en una escuela no parece, en principio, muy emocionante. Pero la cosa cambia si el edificio está repleto de zombis y demás criaturas repugnantes. Esta es la sencilla idea en que se basa *Obscure*, un juego de terror y supervivencia al uso que se inspira en las típicas películas de miedo adolescente, variante grupito encerrado. Así pues, tocará salvarle el pellejo a una panda de imberbes que se han quedado encerrados en el peor sitio en el peor momento.
Con todo, el título del juego no es casual, ya que la oscuridad y la luz desempeñarán un papel crucial en el sistema de juego. Así, los monstruos tendrán una especie de "aura oscura" que les hará más resistentes a tus ataques, de modo que tendrás que debilitar este aura si quieres acabar con ellos. ¿Y cómo lo consigues? Pues iluminándola, claro. Ya sea con la luz de una linterna, rompiendo una ventana o corriendo unas cortinas, se trata de que la luz les alcance a ellos antes de que ellos te alcancen a ti.
Aun así, no estarás del todo indefenso. Dispondrás de una variedad de armas a tu alcance para hacerles frente, aunque el éxito final dependerá de la colaboración entre los distintos personajes del grupo y de sus habilidades.
Ya sabes, si te gustó *The Faculty* o eres un fan de la saga *Scream*, ya tienes juego para esta primavera.


Yo de ti no abriría la taquilla...

EL OESTE YA NO ES LO QUE ERA

Desperados 2: Cooper's Revenge ESTRATEGIA

Parece que los chicos de Spellbound se han quitado las botas de *Commandos* en su regreso al Oeste. *Desperados 2: Cooper's Revenge* seguirá ofreciendo sus dosis de puzzles y estrategia, pero esta vez la acción tiene un papel mucho más importante. Y no sólo eso, sino que el nuevo motor gráfico en 3D supondrá un verdadero cambio en el sistema de juego. Como puedes observar, no sólo cambia el aspecto, sino incluso la interfaz.
De hecho, tal vez lo único que quede del anterior *Desperados* es la historia, que nos traerá de vuelta a John Cooper y cía. dispuestos a tomar venganza contra quien sea. La historia arrancará con la demo de *Desperados: Wanted Dead or Alive*, de modo que, si quieres, puedes recuperarla del CD que regalamos en nuestro número 7 para ver por dónde irán los tiros argumentales.


Cambio puzzle en buen estado por balas de Colt 45. Razón: Sr. Cooper.

BICHO BUENO, BICHO MUERTO

Starship Troopers ACCIÓN


Los aguerridos soldados del espacio dando buena cuenta de unos repugnantes bichos.

A pesar de que se anunció en la feria E3 celebrada el año pasado en Los Ángeles, hasta ahora los soldados espaciales no habían asomado la cabeza. Ya tenemos las primeras imágenes de este juego de acción que se inspirará en la película de Paul Verhoeven para ofrecer una buena ración de tiros y explosiones. *Starship Troopers* está siendo desarrollado por Strangelite Studio, que tiene también en su haber *Crazy Taxi 3*, y el título debería estar completado para finales de año. Poco más se sabe de un juego que, esperemos, conserve el humor ácido de la película en la que se basa.



REBELDE CON CAUSA

Star Wars: Republic Commando

ACCIÓN

A LucasArts no le basta con ampliar el universo galáctico con la acción de *Star Wars: Battlefront*. Al parecer, también tiene cabida este otro juego del que apenas se sabía nada a pesar de que fue anunciado en la E3 del año pasado. Ahora han empezado a caer las primeras imágenes de *Republic Commando*, un título que no se andará con sutilezas y ofrecerá, ni más ni menos, lo que se podía esperar de él. Es decir, acción desenfrenada y la posibilidad de encarnar a un miembro de las fuerzas especiales rebeldes con el que liarse a tiros por toda la galaxia. No por nada, el título utiliza el motor gráfico de *Unreal*, paradigma de la acción en primera persona. *Republic Commando* se situará cronológicamente entre el *Episodio II* y el *Episodio III* (es decir, tras lo último que vimos y lo que todavía no hemos visto) y te trasladará a varios lugares reconocibles del universo *Star Wars*. Así, una de las misiones transcurrirá en el planeta Geonosis, donde tenía lugar la gran batalla final de *El ataque de los clones*. Eso sí, olvídate de cargar el rifle blaster hasta bien entrado el verano.



Si tiene cara de bicho, cuerpo de bicho y grita como un bicho... señal que es un mal bicho.

EL MEJOR AMIGO DEL CONEJO

Sam & Max: Freelance Police

AVENTURAS



¿Por qué el perro va vestido y el conejo desnudo?

Si dijéramos que el protagonista de un juego es miembro de un grupo de élite dispuesto a salvar el mundo, seguro que no acertarías el título ni a la de tres. Pero si te decimos que los protagonistas son un perro bonachón y un conejo hiperactivo, la cosa cambia. Sólo puede tratarse de *Sam & Max: Freelance Police*, el regreso de una de las aventuras gráficas con más solera.

Ahora, junto con las primeras capturas han surgido nuevos detalles. Ya sabemos, por ejemplo, que la historia se dividirá en seis episodios que formarán en realidad una trama más compleja. Cada uno de los episodios te pondrá en situaciones de lo más improbables, ya sea una estación espacial de alquiler o una bacanal en el desierto, y a toparte con personajes de lo más surrealistas; un ordenador creado a partir de aperitivos, por ejemplo. Además, *Freelance Police* tendrá (como su antecesor) una buena ración de minijuegos que seguirán la línea disparatada del juego. Y todo ello con un salto total a las 3D, que han hecho que este par de animales estén más guapos que nunca.

¿HABRÁ UNO SIN DOS?

Sin II

ACCIÓN

Hace tiempo Ritual Entertainment anunció que estaba trabajando en una secuela de *Sin*, el juego de acción en primera persona que te sumergía en un mundo de ficción ultraviolento de la mano de John Blade. Poco más se sabía de *Sin II* hasta que, el mes pasado, Ritual decidió insuflarle un poco de vida dando a conocer las dos primeras imágenes de un juego potencial que todavía no tiene garantizada su supervivencia. De momento, aquí tienes a este par de pimpollos (él, Blade, ella Elexis) para que te hagas una idea de lo que pueden llegar a hacer si algún día vuelven a empuñar las pistolas.



EL CIELO TIENE UN VENGADOR

MORÍ COMO DANIEL GARNER

FUI SENTENCIADO A SERVIR EN ALGÚN LUGAR ENTRE EL CIELO Y EL INFIERNO. PERDÍ MI FE, PERO GANÉ UN NUEVO NOMBRE. AHORA SOY LA ÚNICA ORACIÓN DE LOS ÁNGELES.





24 niveles para 1 jugador



Modo multijugador salvaje



Motor físico avanzado

"Prepárate para un viaje nunca visto a la diversión más infernal"
- MICROMANÍA

PAINKILLER™

PAINKILLERGAME.COM

















VEO UNA VIDA NUEVA...

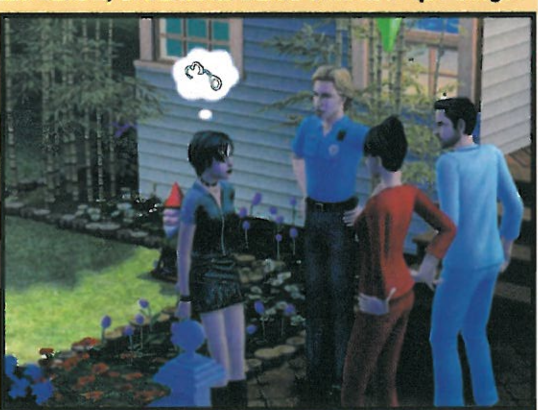
Los Sims 2



Nuevas noticias sobre la secuela del simulador social por excelencia. Como ya sabrás a estas alturas, *Los Sims 2* vendrá con un motor 3D que permitirá hablar de una verdadera revolución gráfica en la vida de los sims. Así, la cámara será tremendamente flexible, permitiéndote elegir varios encuadres que te sumergirán todavía más en la vida de tus monigotes. Y es que al fin y al cabo, como afirma la vicepresidenta de desarrollo Lucy Bradshaw, "aparte de ser un simulador social fantástico, *Los Sims* se ha convertido en una de las herramientas narrativas más capaces". Y lo reafirma diciendo que "el juego tiene todo lo necesario para contar una buena historia: actores, decorados, atrezzo y la capacidad de escribir diálogos y reflexiones para añadir un contexto". Por eso han optado en esta secuela por potenciar el sentido cinematográfico empezando por un modo cámara que permitirá observar las vidas de tus muñequitos desde cualquier perspectiva. Incluso desde la suya, porque podrás asumir una perspectiva en primera persona cuando quieras y ver la vida al estilo sim. De este modo, podrás contemplar no sólo sus acciones al detalle sino incluso los gestos faciales que se han incorporado al juego. Además, en consonancia con la vena narrativa que marcará todo el juego, podrás grabar imágenes para montarlas y crear tu propia historia a partir de ellas.



***Los Sims 2*, el culebrón donde eres tú el que dirige.**



"¿Problemas con su hija adolescente? ¡No se preocupe: tráiganosla y se la digitalizamos!"



A LA CARRERA

CALDO DE CULTIVO



Que *PC Fútbol* tenía sus incondicionales ya lo sabíamos. Pero que éstos lo eran tanto como para desarrollar su propio manager de fútbol inspirado en el juego de Dinamic es algo que sorprende. El resultado se llama *Manager Pro 2004* y tiene un acabado realmente profesional. Tanto, que muy pronto se va a comercializar. Si no te lo crees, échale un vistazo a www.managerprofesional.com.

BRIAN, GINA... Y TÚ



Pendulo Studios te da la oportunidad de entrar en el mundo digital. La forma es bien sencilla, sólo tienes que mandar un correo electrónico a contest@pendulostudios.com antes del 1 marzo contando las tres cosas que más te gustaron y las tres que menos de su juego *Runaway*. Entre los remitentes, se elegirá uno al azar que formará parte de los personajes del nuevo *Runaway 2*.

CORTO PERO NO PEREZOSO



Atari se ha lanzado de lleno a promocionar *Driv3r*. Y para crear expectativas ha decidido, ni más ni menos, que fichar a la empresa de los hermanos Scott (Tony y Ridley, para más señas) para que dirija un cortometraje. El corto se dividirá en tres partes, la primera de las cuales ya debería estar bien visible en la página oficial, www.driv3r.com.

A POR EL GUINNESS



A estas alturas parece cosa de broma hablar del lanzamiento de *Duke Nukem Forever*. Pues bien, las últimas risas nos las echamos a costa de Jeffrey Lapin, consejero delegado de Take Two, quien afirmó que "el juego debería estar completado para finales de 2004 o principios de 2005". No está mal para un juego que empezó a desarrollarse en 1997.

PÓLVORA Y DUNAS

Afrika Corps vs Desert Rats

ESTRATEGIA

Una reciente presentación de este juego de estrategia bélica en Madrid nos permitió comprobar de nuevo hasta qué punto el diseño del juego está adaptado a la realidad del conflicto y a las tácticas empleadas en él por dos de sus principales generales, Rommel y Montgomery. Además, pudimos profundizar en algunas de sus características. Por ejemplo, las unidades no sólo serán fieles a los modelos históricos visualmente, sino que también se reflejarán algunas de sus características reales en la jugabilidad. Por ejemplo, el blindaje de las unidades acorazadas no será igual en la parte frontal que en la trasera o en los laterales. Además, su funcionamiento mejorará dependiendo del número de unidades asignadas al vehículo: por ejemplo, un conductor y tres artilleros operarán mejor un tanque que un conductor y un artillero. Finalmente, para facilitar el empleo de tácticas durante la batalla, será posible asignar órdenes encadenadas a las unidades en el modo pausa, tal y como haría un estratega por radio al conocer la situación en cada momento.



¡QUÉ BARBARIDAD!

Conan el bárbaro

AVENTURAS/ACCIÓN





Uno de los grandes iconos del cómic adulto y la literatura de fantasía va a aterrizar en nuestros compatibles. *Conan el bárbaro* será un juego de acción y aventuras en el que manejarás al guerrero bárbaro en su intento de vengarse de los insensatos que han arrasado su aldea.

Para hacerlo, Conan emprende un periplo que le llevará hasta los rincones más remotos del mundo hiborio. En su aventura tendrá que enfrentarse a múltiples enemigos, jefes de final de fase y toda suerte de extrañas situaciones, incluyendo los repetidos rescates de la inevitable dama en apuros.

Con una perspectiva en tercera persona, más de 15 armas diferentes y numerosos golpes y combos que dominar, el núcleo del juego será el combate. Por cada enemigo abatido, Conan obtendrá puntos con los que adquirir nuevos movimientos. El lanzamiento está previsto para finales de febrero.

GANADORES CONCURSOS

SORTEO URU

GANADORES DE UNA COPIA DE URU, UNOS ALTAVOCES INSPIRE T770 Y UNA TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER AUDIGY 2 NX

José Miguel Alcántara y Colón, Puerto de Sta. María (Cádiz), Aurora Cayón Martínez, Renedo de Piélagos (Cantabria) y Roberto Álvarez Gran, Collbató (Barcelona)

GANADORES DE UNA COPIA DE URU

José V. Lara Solana, Ciudad Real, David Pérez Sánchez, Palau de Plegamans (Barcelona), Luis Martín Fernández, Sevilla, David Fernández Vila, Ourense, Juan Castilla Barragán, Puig-Reig (Barcelona), Daniel Estrela Carsí, Valencia y Iván Cabeza Rosado, La Laguna (Sta. Cruz de Tenerife)

SORTEO ALTEC LANSING

GANADORES DE UNOS ALTAVOCES 5100 Y UNOS AURICULARES AHS302

Jorge Dellibarda, Collado Villalba (Madrid), Adrián López Montes, Culleredo (A Coruña), Mayte Flores González, Stgo. De la Ribera (Murcia) y Mario Turdo Aparicio, Talavera de la Reina (Toledo)



HAY GUERRA PARA RATO

Blitzkrieg

ESTRATEGIA

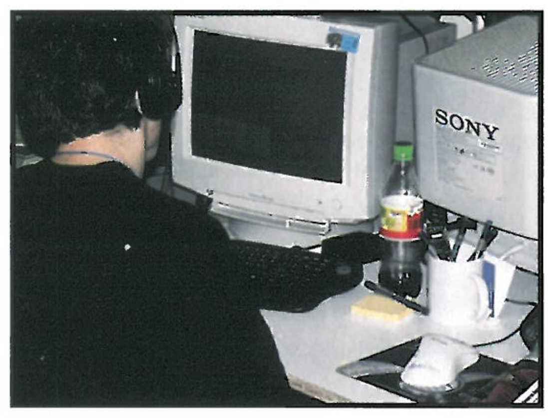
Cuando todavía no se han disipado las nubes que trajo el anuncio de *Blitzkrieg II*, CDV vuelve a sorprender con un par de noticias sobre su juego de guerra relámpago. La primera es que ya están desarrollando una expansión para el juego original que debería estar acabada este verano. La ampliación se llamará *Desert Fox* y se centrará en la meteórica carrera del Zorro del desierto, Rommel, desde su imparable ascenso con la División Fantasma en la invasión de Francia hasta sus días de gloria en el Norte de África. Pero, aparte de las nuevas unidades que esta expansión añadirá, la novedad más importante tiene poco que ver con el caluroso desierto. Y es que en *Desert Fox* se suma también otra nación al fregado: Japón.

¿Y la segunda noticia? Pues ni más ni menos que otra expansión, aunque de ésta por no saber no se sabe ni el nombre. Únicamente que debería estar finalizada antes de que acabe el año.



Muy pronto, las arenas del desierto volverán a llenarse de chatarra.

CUALQUIER EXCUSA ES BUENA Estudio VJ



Un tal profesor Goldstein, de la Universidad de Utrecht, nos ha vuelto a hacer otro favor al concluir en un estudio reciente que jugar en horas de trabajo aumenta la productividad y la satisfacción laboral. El estudio señala que las pausas lúdicas en el lugar de trabajo ayudan a desconectar y retomar luego las tareas con mayores energías. De hecho, entre las conclusiones se afirma que si estos paréntesis se administran bien, no sólo son beneficiosos sino también necesarios para sobrellevar la carga de la jornada laboral.

A LA CARRERA

EL FIN DE UNA LEYENDA



Legend Entertainment, estudio conocido sobre todo por *Unreal II: The Awakening*, ha cerrado por motivos que, al cierre de esta edición, aún se desconocían. Al parecer, fue el relativo fracaso en ventas de *Unreal II* lo que determinó que Atari decidiera dar portazo a unos estudios que llevaban desarrollando desde 1989.

DESCARGA DE METAL



Rockstar sigue con su agradecida política de regalar juegos antiguos. Tras el primer *Grand Theft Auto*, ahora es *Wild Metal*, un juego 3D de combates entre vehículos situado en un lejano planeta. Para conseguirlo, sólo tienes que ir a la página oficial (www.rockstargames.com/classics/wildmetal.htm), rellenar un breve formulario y descargártelo. Eso sí, son 170 MB.

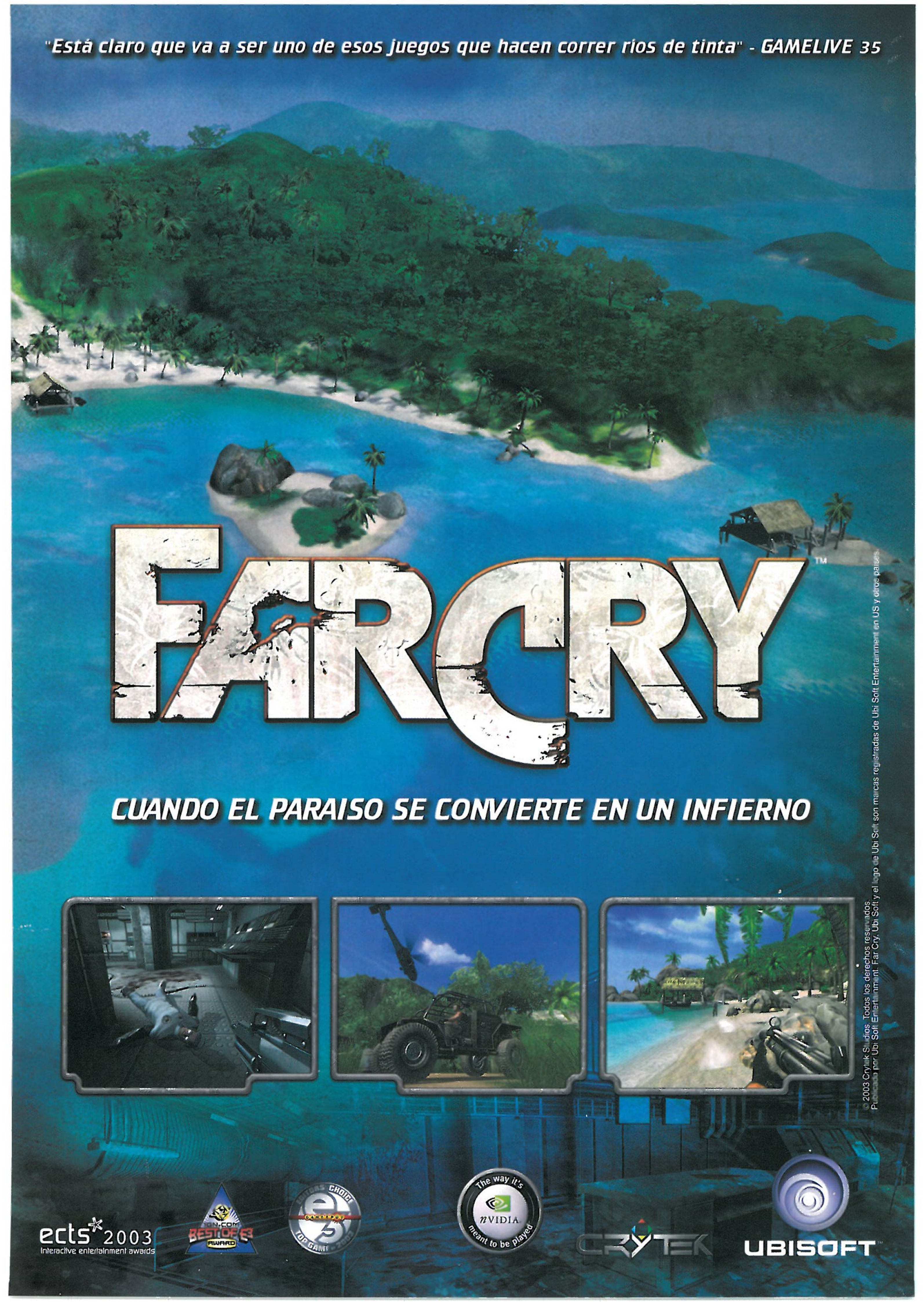
BLINDADOS AMPLIADOS

Las expansiones siguen brotando en el fértil campo de la Segunda Guerra Mundial. Esta vez son la gente de Stormregion, creadores de *S.W.I.N.E.*, quienes anuncian una ampliación para su reciente *Codename: Panzers*. El lanzamiento de esta expansión, de la que se desconoce cualquier detalle, está previsto para finales de este mismo año.

CAMPEÓN DE INVIERNO



Eidos acaba de poner a disposición de todos los futboleros un parche para su *Championship Manager: Temporada 03/04*. La actualización resuelve algunos problemas y a la vez mejora varios aspectos, como el fichaje de jugadores o el manejo de temas financieros. Puedes descargártelo desde la página www.eidos.co.uk/support/index.html.


"Está claro que va a ser uno de esos juegos que hacen correr ríos de tinta" - GAMELIVE 35
FARCRY™
CUANDO EL PARAISO SE CONVIERTE EN UN INFIERNO
© 2003 Crytek Studios. Todos los derechos reservados.
Publicado por Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft y el logo de Ubi Soft son marcas registradas de Ubi Soft Entertainment en US y otros países.
ects 2003
Interactive entertainment awards
IGN.COM BEST OF E3 AWARD
EDITORS CHOICE
TOP GAME 2003
The way it's meant to be played
nVIDIA
CRYTEK
UBISOFT



LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
2. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
3. FIFA FOOTBALL 2004
4. LOS SIMS: MEGALUXE
5. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
6. TOTAL CLUB MANAGER
7. IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
8. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
9. LOS SIMS: SUPERSTAR
10. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
2. CALL OF DUTY
3. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
4. LOS SIMS: MEGALUXE
5. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN
6. AGE OF MYTHOLOGY
7. LOS SIMS: DELUXE
8. LOS SIMS: SUPERSTAR
9. BUSCANDO A NEMO
10. LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES

REINO UNIDO

1. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
3. CALL OF DUTY
4. LOS SIMS: MEGALUXE
5. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
6. LOS SIMS: SUPERSTAR
7. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
8. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
9. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
10. LOS SIMS: DELUXE

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de diciembre.

LA BOLSA VIRTUAL

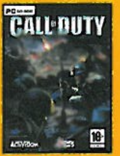
El imperio *sims* pierde los primeros puestos en las listas española y británica. Por un lado, Hispania ha sido conquistada por *Imperivm II*, mientras la pérfida Albión vuelve a postrarse ante *Championship Manager*. En EE UU, la saga social no sólo ocupa la primera posición, sino que llena la mitad de la tabla con sus expansiones, deluxes y megaluxes. Un empujón de final de año que se debe a las ventas navideñas, que también han aupado a productos menores como *Buscando a Nemo*. Más curioso resulta el caso de *Call of Duty*, que a pesar de contar con el beneplácito de ventas y críticas en el mercado internacional, no parece haber cuajado del todo entre los jugadores españoles. Y algo similar le ha ocurrido a *Caballeros de la Antigua República*, que es baja en la lista americana y ni siquiera ocupa un puesto en el ranking patrio. El juego se confirma como el rey sin corona de 2003.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



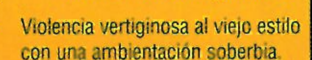
www.rockstargames.com/vicecity

Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

HALO: COMBAT EVOLVED
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99

www.microsoft.com/games/halo

Violencia vertiginosa al viejo estilo con una ambientación soberbia.



ESTRATEGIA

SILENT STORM
Puntuación: 9/10
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14



www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 567 84 61



www.needforspeed.com

Carreras clandestinas con coches tunados y velocidad al límite.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9/10
Precio: N/D
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de enero. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

AQUANOX
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
Telf: 93 484 66 00



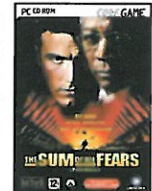
www.aquanox.de/e

VIETCONG: PURPLE HAZE
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



www.vietcong-game.com

THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



sumofallfears.ubi.com

TORRENTE: EL JUEGO
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10



www.fxplanet.com

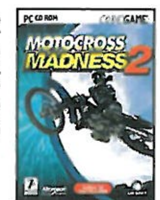
VIETCONG: FIST ALPHA
Puntuación: 7,5
Precio: 24,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



www.vietcong-game.com

CARRERAS

MOTOCROSS MADNESS 2
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
Telf: 91 799 01 10



www.motocrossmadness2.com

ESTRATEGIA

CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD
Puntuación: 6,5
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
Telf: 93 484 66 00



www.cultures2.com

DOS TRONOS
Puntuación: 5,5
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



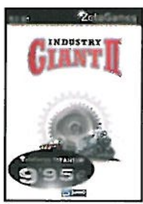
www.paradoxplaza.com/TwoThrones.asp

FALLOUT: THE ULTIMATE COLLECTION
Puntuación: N/D
Precio: 17,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



www.interplay.com/fallout

INDUSTRY GIANT II
Puntuación: 7
Precio: 9,95 €
Editor: Zeta Games
Telf: 93 484 66 00



ig2.jowood.com

WARCRAFT III: BATTLECHEST
Puntuación: 8,5
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

ROL

RPG COLLECTION
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



N/D

SIMULACIÓN

SIMULACIÓN DESTROYER COMMAND
Puntuación: 7
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.destroyercommand.com

FLIGHT SIMULATOR '98
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.microsoft.com/games/PC/fs98.asp

HUNTING UNLIMITED 2
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.huntingunlimited2.com

SILENT HUNTER II
Puntuación: 7,5
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.silenthunterii.com



NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



JOHN ROMERO

DE LA GLORIA AL DESASTRE



Genio y figura, en su tiempo John Romero **fue considerado** un diseñador **a la altura de John Carmack o Warren Spector**. Pero **un gran fracaso**, *Daikatana*, **lo ha condenado** al malditismo. Y ahora, en pleno siglo XXI, **parece que vuelve** de su exilio.

A John Romero le pesan sus fracasos. Mientras que la mayoría de los grandes programadores pueden camuflar sus proyectos fallidos con los grandes títulos que pueblan su biografía, Romero, por lo menos hoy en día, parece condenado a arrastrar cierta aura de malditismo.

Injusticias y prejuicios para uno de los diseñadores que junto a Tom Hall o John Carmak reconstruyeron a principios de los 90 lo que actualmente se ha dado en llamar arcades tridimensionales en primera persona. Porque Romero es hombre de carrera extensa. Comenzó como casi todos, programando juegos en lenguajes primitivos. De hecho, oficialmente su carrera comienza en Softdisc. Allí diseña todo tipo de juegos que después serían regalados con una revista del sector.

Pero lo realmente importante es que fue precisamente en Softdisc donde Romero coincide con tres personas que cambiarán su vida para siempre: Tom Hall y John y Adrian Carmack. Pasan los meses y se deciden a dejar la compañía. Según el propio Romero: "Teníamos que diseñar un juego cada mes, con lo cual no teníamos tiempo para crear algo realmente impactante".



Sin prisas

Antes de abandonar el barco de Softdisc, Hall, los hermanos Carmak y Romero decidieron conseguir la mayor cantidad de dinero posible. Algo que sólo podían conseguir de una manera: creando un éxito de ventas. Así que se pusieron manos a la obra dedicando todos sus esfuerzos a desarrollar, en su tiempo libre, un juego que realmente mereciese la pena. Ese juego fue *Commander Keen*, y obtuvo el éxito esperado.

Con unos cuantos dólares en el bolsillo, el cuarteto decide formar su propia empresa. El 1 de febrero de 1991 nacía id Software. Allí, Romero pasa los mejores años de su carrera. Participa plenamente en el desarrollo de juegos como *Doom*, *Doom II*, *Heretic*, *Hexen* y *Quake*.

Pero John es un hombre inquieto y su ansia por dominar absolutamente sus proyectos lo llevan a dejar id y formar Ion Storm junto a Tom Hall. Se esperaba mucho de Romero y de su proyecto estrella, *Daikatana*, pero éste acabó resultando un fracaso, el gran borrón en la carrera de Romero. La pésima acogida de este título tan ambicioso como errático hizo que Romero pasase en un santiamén de la élite al furgón de cola.

Tras el cierre de Ion Storm Texas, Romero funda Monkeystone y se dedica al diseño de juegos para móviles y plataformas portátiles. Es decir, pasa a la reserva activa. Este año le ha llegado la oportunidad de volver a primera línea: Midway les ha fichado a él y a Hall. Ambos se encuentran desarrollando un juego para Xbox del que todavía no se conoce el título. Mientras, Romero sigue a lo suyo, subiendo las fotos de su nueva novia a su página web y comportándose, más que como un desarrollador, como una estrella de rock decadente.



ZOOM

¿Qué ha hecho?
Doom, Doom II, Heretic, Hexen, Quake y Daikatana.

¿Qué está haciendo?
Recientemente ha sido fichado por Midway.

¿Qué no haría nunca?
Otro *Daikatana*. Por la cuenta que le trae.



JUEGOS

Los títulos que nunca se distribuyeron en España

Por X. Pita y G. Masnou

¿Dónde van a parar los **juegos que nunca llegan a España**? ¿Y **por qué** no lo hacen? **Cada año son muchos** los títulos que no recalan en las estanterías de nuestro país. En la mayoría de casos se trata de productos menores, pero también **hay pequeñas joyas** que se quedan **fuera de nuestro alcance**.



INÉDITOS

España consume juegos, pero apenas los produce. Aunque la frase tenga un mucho de perogrullo, uno puede sacar un par de conclusiones. Que el mercado ibérico, a niveles de creación, reside en el furgón de cola, y que el español, como consumidor, está atado a los juegos que llegan del extranjero.

Al ser un país dependiente del producto fabricado en otros países (Estados Unidos e Inglaterra, principalmente) los jugadores españoles nos vemos, a veces, condenados a perdernos grandes títulos alabados por la prensa internacional.

Afortunadamente, esta situación de, digamos, aislacionismo, ha decrecido en los últimos años. Pero de tanto en tanto aún llegan cartas a la redacción en las que se nos pregunta sobre si este u otro juego será publicado. Cartas que vienen firmadas por jugadores preocupados. Y con razón. No hace falta tener mucha memoria para acordarse de casos como *System Shock 2*, juego que hoy en día sigue haciendo correr ríos de tinta. A primera vista resulta inexplicable que la criatura de Irrational Games, considerada ya un clásico en toda regla, permanezca inédita en España. Pero las cosas no suelen ser lo que parecen. Y que un juego se publique o no en nuestro país no obedece a meros caprichos o piruetas mercantiles de dudosa naturaleza. Por eso hemos decidido atarnos la manta a la cabeza e intentado dar respuesta a un par de cuestiones. ¿Qué criterios se siguen a la hora de sacar un juego a la venta? ¿Y por qué títulos como el mencionado *System Shock 2* nunca fueron publicados en su momento?

Para ello, hemos sometido a examen a un buen puñado de distribuidoras españolas. Nuestro objetivo era claro: conocer de primera mano las razones que nos llevan a recurrir, más veces de las que quisiéramos, al mercado de importación.



Global Operations protagonizó una gran polémica en su día.

Arx Fatalis ha visto retrasado su lanzamiento más de un año.

EL ESTADO DEL JUEGO

La industria crece. De hecho, de aquí a una parte, el mercado español de videojuegos parece empeñado en superarse a sí mismo. Las afirmaciones más optimistas aseguran que el software lúdico ya genera, sólo en España, un total de 710 millones de euros de facturación, lo que coloca al mercado del videojuego a la cabeza del sector del ocio, muy por encima de la música, que suma 685 millones. Y bajando.

Por si fuera poco, el videojuego ha normalizado su papel al mismo tiempo que se afianza como una forma de ocio más. Según afirma Frédéric Hosteins, de Vivendi Universal, "todos los estudios apuntan que el público de jugadores ya no es sólo masculino y concentrado entre los 15 y 30 años, sino que alcanzamos cada vez más a un público más amplio, más joven, mayor y a un público de *casual gamers*".

Un panorama como éste, a un paso de parecer prácticamente paradisíaco, choca de frente con una realidad muy distinta: la de un país que no ha visto publicados títulos como *Wizardry 8*, *Los Sims Online* o *Dark Age of Camelot*.

A VUELTAS CON LOS NÚMEROS

Hace falta delicadeza. Un negocio competitivo (y el videojuego lo es) debe afrontarse con el mayor cuidado posible. Cualquier distribuidora, antes de lanzarse a la arena de la publicación, realiza un estudio previo del mercado. "El criterio básico a la hora de distribuir o no un juego es el de la rentabilidad", afirma Óscar del Moral de Microsoft. Lo que nos lleva a plantearnos la siguiente cuestión: ¿qué videojuegos son rentables?

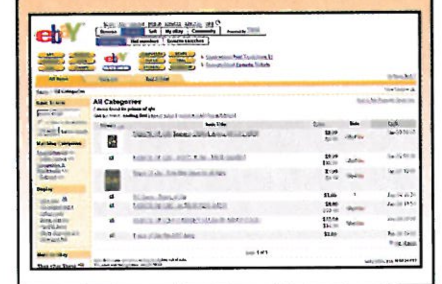
Como la alta costura, el videojuego se rige por ciclos. O lo que es lo mismo, por modas. Basta echar un vistazo a las listas de juegos mejor vendidos para saber qué géneros se llevan la palma: estrategia, deportivos, acción y juegos con licencia cinematográfica. Quizás por eso los jugadores españoles hemos visto cómo, por ejemplo, algunas aventuras gráficas publicadas en estos últimos años no hicieron acto de presencia a este lado de los Pirineos. Ni *Tony Tough*, ni *The Watchmaker*, ni *Gilbert Goodmate* ni tampoco *The Mystery of the Druids* encontraron distribuidor en nuestro país.

Así las cosas, se hace cada vez más difícil apostar por juegos que a priori cuenten con un público minoritario. Juegos como *Operational Art of War* (un wargame en el más puro sentido de la palabra) jamás ha sido publicado aquí. Sergio Rincón, de Planeta deAgostini afirma que "con los costes de producción y adaptación de un buen videojuego es casi imposible hacerlo llegar en condiciones a grupos realmente minoritarios".

Pero no sólo eso. Gran parte de los futuros títulos deben sumar un coste adicional: el de la traducción. Más de una distribuidora ha cancelado la venta de un juego a causa del

VÍAS ALTERNATIVAS

Si la lista de juegos inéditos te ha puesto los dientes largos, tienes varias maneras de hacerte con ellos. Una alternativa económica pasa por visitar Ebay (www.ebay.com) y pujar. Con algo de suerte, podrás hacerte con el título que buscas por la mitad de su precio original. También encontrarás gangas en Play.com (www.play.com), una tienda virtual que sólo admite pago previo y por tarjeta de crédito. Si prefieres comprar en castellano, visita Mediamailonline (www.mediamailonline.com), una tienda virtual española dedicada a la venta de juegos de importación. Eso sí, aquí los juegos son mucho más caros.





NASCAR no se distribuye por falta de público potencial.



World War II Online, otro gran juego que tienes que comprar de importación.



No se puede descartar que *Los Sims Online* se publique más adelante.

Los juegos de béisbol no cuentan con muchos aficionados en España.

A LAS COMPAÑÍAS ESPAÑOLAS SE LES HACE CADA VEZ MÁS DIFÍCIL APOSTAR POR JUEGOS QUE A PRIORI CUENTEN CON UN PÚBLICO MINORITARIO

gasto que supone localizarlo al castellano. Según afirma Sergio Rincón, "continuamente estamos desechando juegos que consideramos interesantes debido a sus costes de adaptación al mercado español. Y si alguna vez los hemos traído y se nos ha ocurrido lanzarlos en versión inglesa nos han dado varapalos por su 'no localización'. Al final, nunca llueve al gusto de todos...". Algo en lo que coincide con Xavier Prats, de Zeta Multimedia: "Ocasionalmente hemos preacordado un producto en desarrollo y nos hemos encontrado que el coste de localización una vez terminado es superior al coste de la licencia. Y este coste puede suponer que el producto no sea rentable".

GUSTOS PERSONALES

Un país, una cultura. Ésa parece ser otra de las máximas que una distribuidora no debe apartar de su mente si quiere garantizar un mínimo de éxito para su producto. De ahí, por ejemplo, que Virgin Play haya rechazado algunos juegos asiáticos o que Electronic Arts no publique algunos de sus títulos deportivos. Ni la serie *MVP Baseball* ni la serie *Nascar* tuvieron en España una acogida más allá de lo meramente anecdótico, razón por la que hace años que no se publican. Idéntica suerte corren por estos pagos la mayoría de títulos que abordan temáticas exóticas para el público español, como los simuladores de caza o pesca.

Pero es que la propia Electronic Arts se ha visto obligada a descartar la venta de juegos que, ahora ya más por razones de tipo político o moral, estaban destinados a desatar la polémica. El caso más sonado ha sido el de *Global Operations*, un juego rodeado de problemas desde el anuncio de su desarrollo. ¿La razón? Barking Dog decidió incluir dos facciones en liza que se saltaban la barrera de la ficción para alojarse en la realidad: ETA midiendo sus fuerzas en una arena virtual contra la Ertzaintza.

Aunque la razón acabó por imponerse y se eliminó la presencia del grupo armado en el juego final, Electronic Arts declinó distribuir el juego. A ese respecto, Nicola Cencherle, de EA, declara: "En este sector debemos evitar ese tipo de polémicas. Hay muchos videojuegos que van más allá de la lógica. Deberíamos ser más prudentes y no buscarnos problemas gratuitos".

De hecho, esa misma idea, la de evitar polémicas y no dañar la imagen de una

Cada vez es más difícil que las distribuidoras se arriesguen con juegos minoritarios.



La acogida de juegos on line como *Asheron's Call* sigue siendo tibia.





Razones culturales casi obligan a no poner a la venta juegos como *America's Army*.



Algunas aventuras gráficas, como *Tony Tough*, tienen difícil salida.

Steel Beast es un simulador de tanques también inédito.

compañía, fue la que indujo a Electronic Arts a no publicar *System Shock 2*. Por aquel entonces, la polémica sobre la violencia en los videojuegos estaba en su punto más álgido. Según el criterio de EA, lanzar un título como el de Irrational Games, claramente destinado a un público adulto, "no correspondía a la línea de la empresa en España".

EL PROBLEMA ONLINE

España todavía no ha colonizado el ciberespacio. Y si hay un género que destaca en este inventario de juegos inéditos, es el de los mundos persistentes. *Anarchy Online*, *Eve Online*, incluso *Dark Age of Camelot* (que cuenta con una comunidad de jugadores españoles muy por encima de la media), deben ser comprados en el extranjero.

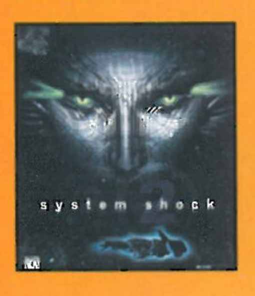
Puestos a buscar razones, uno vuelve al problema de siempre: el nulo avance tecnológico. Cierto, las conexiones vía banda ancha se han multiplicado. Y el Ministerio de Ciencia y Tecnología se empeña en afirmar que han sido instaladas cerca de 500.000 nuevas líneas de banda ancha en los últimos seis meses, lo que supone el cuarto mayor número de líneas de este tipo en la Unión Europea. Pero los datos, a veces, inducen al engaño. La cuestión, en realidad, es otra, y la ADSL o el cable no dejan de ser un espejismo. Los precios continúan siendo elevados (por el precio de una conexión a 512 kbps se pueden adquirir conexiones de 8 Mbps en el Norte de

TOP TEN DE CALIDAD INÉDITA

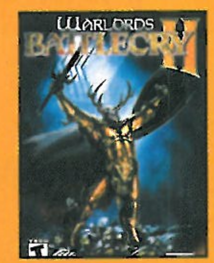
No están todos, pero sí los más representativos. He aquí la lista de los diez títulos más llamativos que nunca llegaron a nuestro país. Comprobarás que abundan los juegos de aventuras y rol, dos de los géneros que más tienden a permanecer inéditos.

SYSTEM SHOCK 2

Uno de los juegos de PC más originales e inquietantes. La obra de Irrational Games mezcla satisfactoriamente en un único contexto elementos de rol, acción y aventuras. Muy pocos se atreverán a jugarlo a oscuras.



WARLORDS BATTLECRY 2



Segunda entrega de la saga de estrategia que puso los cimientos para lo que más adelante sería *Warcraft III*. Una delicia oculta que regalamos en nuestro número especial de las pasadas navidades.

WIZARDRY 8

Tras cinco años de desarrollo, Linda Curie logró sacar adelante este juego de rol de profundidad increíble, cargado de combates estratégicos, artesanales gráficos tridimensionales y un notable sentido del humor.



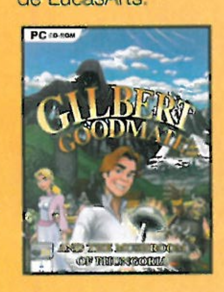
PRINCE OF QIN



Un heredero de *Diablo* que mezcla lucha, aventura y elementos estratégicos. Tres CD repletos de verdaderos personajes históricos, multitud de armas y más de cien escenarios diferentes.

GILBERT GOODMATE

Un juego maldito. Dinamic Multimedia se hizo con los derechos para distribuirlo, pero la desaparición de la compañía española evitó que pudiésemos disfrutar de esta aventura gráfica inspirada en los clásicos de LucasArts.





System Shock 2, un gran clásico inédito en España debido a su violencia.

Friendware se ha atrevido a distribuir el exótico *Deer Hunter*.

SI HAY UN GÉNERO QUE DESTACA EN CUANTO A JUEGOS INÉDITOS, ES EL DE LOS MUNDOS PERSISTENTES

Europa), y la infraestructura de la red está muy lejos de ser óptima.

Existe un ligero avance en el uso de Internet como herramienta de juego (crecen las partidas entre varios usuarios gracias a juegos como *Call of Duty*), pero los españoles, ya por razones meramente económicas (un MMRPG exige un desembolso mensual), ya por razones de mera desconfianza (todavía se tiene miedo a las transacciones con tarjeta de crédito), continúan sin dar el paso definitivo hacia el mundo persistente.

Este y otros motivos hacen que las distribuidoras descarten lanzar en el mercado español juegos que nacen y viven en la red de redes. Y no por falta de intención. Friendware, por ejemplo, intentó en su día distribuir e incluso montar servidores españoles de *Dark Age of Camelot*... sin ningún éxito.

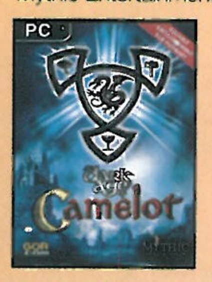
Aunque, a veces, estas razones se suman a otras. Electronic Arts no pudo lanzar en España la muy esperada versión online de *Los Sims* no por problemas de tipo tecnológico, sino de traducción. Según declara Nicola Cencherle: "En Estados Unidos no aceptaron la localización a otros idiomas. Eso, sumado a que allí no tuvo la acogida esperada, hizo decidir no publicarlo en Europa. Quizás mucha gente hubiera comprado el juego sin ser consciente del problema del idioma y, al llegar a casa y probarlo, se hubiera llevado una decepción".

Problemas con la localización también han hecho imposible que una saga de tanta calidad como *Baldur's Gate* no se pueda adquirir completa en nuestro país. *Tales of the Sword Coast*, la expansión de la primera entrega, llegó a comercializarse, pero se retiró de las tiendas por problemas relacionados con la implementación de los textos.

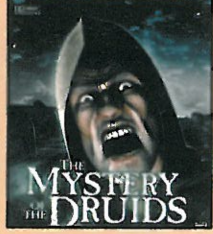
Que este mundo no es perfecto, ya lo sabemos todos. Y que en los próximos años se volverán a repetir situaciones de vacío y falta de producto, es una realidad que poco a poco vamos asumiendo. Y superando. Porque, se mire como se mire, el videojuego distribuido en estas fronteras y la cantidad de títulos localizados al castellano están creciendo. Quizás haya que hacer como hasta ahora: armarse de paciencia, esperar y recurrir al mercado angloparlante. Al fin y al cabo, esto no es más que un juego. Ni más ni menos.

DARK AGE OF CAMELOT

Probablemente el universo persistente del momento. Increíbles gráficos, un contexto legendario basado en las leyendas artúricas, 12 razas, 33 clases y tres reinos enfrentados es lo que ofrece la obra de Mythic Entertainment.



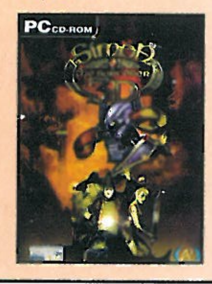
THE MYSTERY OF THE DRUIDS



Otra aventura gráfica, aunque ésta con un claro olor naftalina. Tanto su sistema de juego como sus puzzles y sus gráficos estaban un tanto pasados de moda, aunque su guión puede enganchar a más de cuatro.

SIMON THE SORCERER 3D

Lo analizamos en nuestro número 3, pero no llegó a ser publicado en nuestro país. Según dijimos por entonces, se trataba de "un juego largo y de buena factura técnica, aunque con una jugabilidad inferior a la esperada".



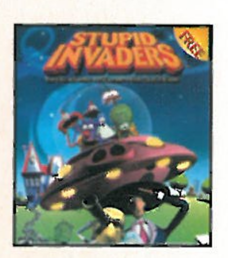
EVE ONLINE



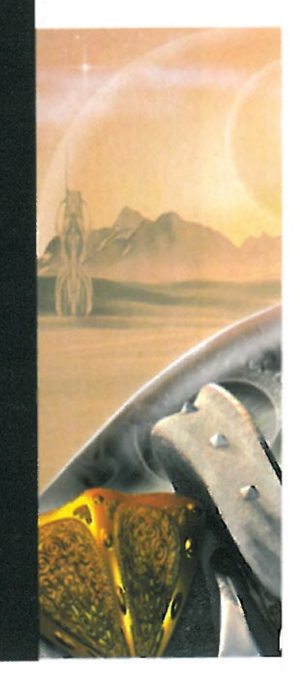
Un impresionante juego multijugador masivo basado en la mecánica del clásico *Elite*. Probablemente el minoritario género al que pertenece y su complejo manejo hayan ahuyentado a muchos jugadores.

STUPID INVADERS

Otro juego analizado en estas páginas (GL número 2) y que nunca vio la luz en nuestro país. *Stupid Invaders* es una aventura 2D tradicional basada en una serie de dibujos animados norteamericana del mismo título.





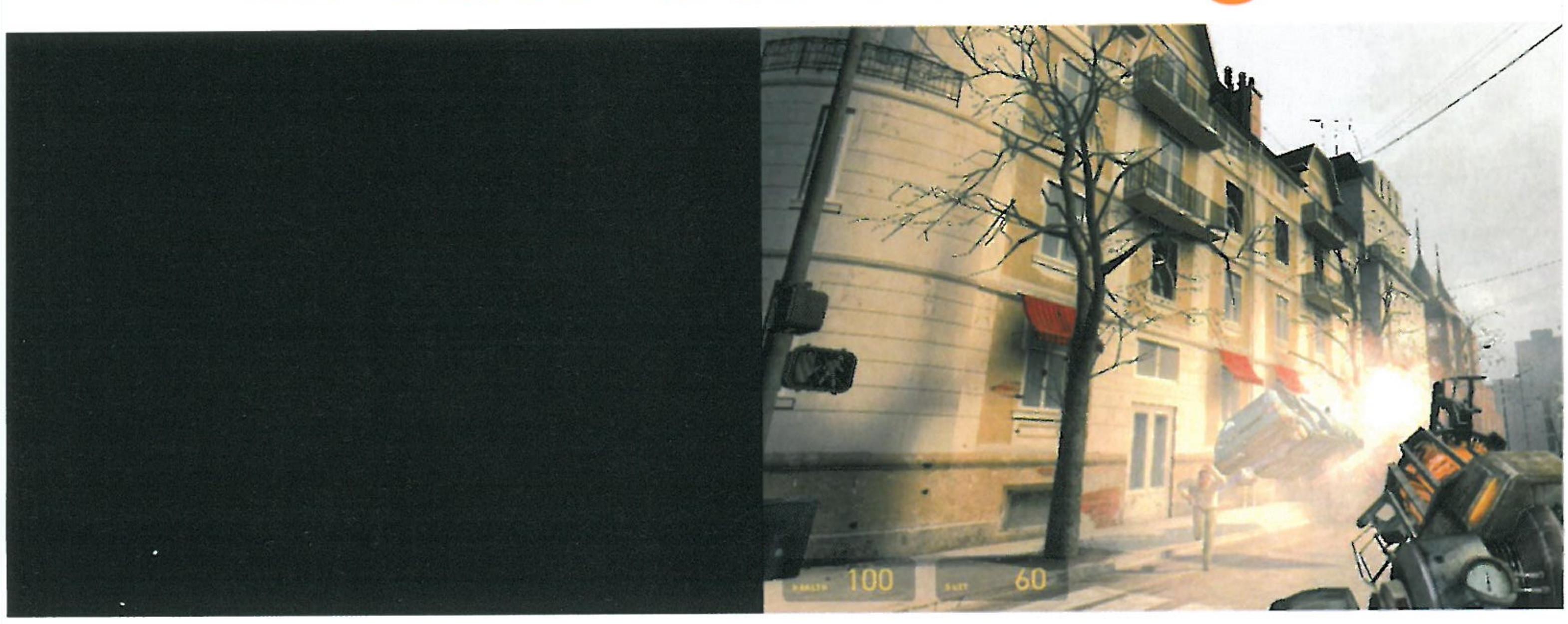


Todo el mundo necesita dioses, ídolos y referencias. En esta industria, las divinidades tienen forma de **programadores, diseñadores o grafistas**, aquellos que han hecho que el ocio electrónico diera saltos de gigante y se han convertido en **referencia inexcusable**. Descubre **en qué trabajan** 20 de los **desarrolladores más influyentes** y cómo han alcanzado el estatus de deidad.

Por G. Masnou y X. Pita

JUEGOS CON NOMBRE Y APELLIDOS

¿En qué trabaja la élite del ocio digital?





La de los videojuegos es una industria llena de visionarios, de profesionales que se han ganado su reputación a pulso, a base de talento y currículum. Su nombre suele ser sinónimo de calidad, de juegos con personalidad y con imagen de marca. Algunos merecen tal grado de atención mediática que su nombre ya es de por sí garantía de ventas millonarias. De hecho, algunas productoras no dudan en incluirlo en las carátulas de los juegos como si se tratasen de la denominación de origen de un vino gran reserva, como es el caso de Sid Meier.

UNA CONSTELACIÓN DE ESTRELLAS

Nos hemos acercado a 20 de los desarrolladores más influyentes y conocidos de la industria para descubrir en qué están trabajando en la actualidad y dar un repaso a sus carreras. Eso nos permite situar juegos como *Half-Life 2*, *Doom III*, *Thief III*, *Los Sims 2* o *Black & White 2* en su contexto y ver lo que significan dentro de la trayectoria de sus creadores.

Aunque los videojuegos son fruto del trabajo de un gran equipo de personas, son ellos los que conceden entrevistas, acuden a actos públicos y se sitúan bajo los focos. Y todo eso ayuda a vender juegos. Nadie puede negarles a estos gurús su capacidad de liderazgo y su genialidad para poner la industria de videojuegos patas arriba en un momento dado.

El firmamento de desarrolladores es mucho más amplio, pero muchas estrellas no tienen hoy por hoy el proyecto de un juego de PC entre manos. O eso, o no lo quieren hacer público. Es el caso de personajes como Erik Yeo (saga *Command & Conquer*), Ron Gilbert (saga *Monkey Island*), Larry Holland (saga *X-Wing*), Roberta Williams (saga *King's Quest*) Jordan Mechner (saga *Prince of Persia*), Tim Schafer (*Full Throttle*, *Grim Fandango*) o Justin Chin (saga *Jedi Knight*).



Algunos de los proyectos que te presentamos a continuación ya han hecho correr ríos de tinta y apenas necesitan cartas de presentación. Otros, en cambio, se mantienen aún en un anonimato relativo, pero merecen atención, aunque sólo sea por los grandes profesionales que están trabajando en ellos. Todos son juegos con nombre y apellidos, con denominación de origen y con un rincón reservado en el mejor de los futuros.



BILL ROPER

Como alma que lleva el diablo



EN PROYECTO

TÍTULO POR DETERMINAR

La historia personal de Bill Roper dio un vuelco espectacular el 1 de julio de 2003, el día que abandonó Blizzard Entertainment. Aun así, nadie duda que Roper se las arreglará para mantenerse en la élite. Ya ha reclutado a otros nueve antiguos miembros de Blizzard y creado una compañía nueva, Flagship Studios. El proyecto en que trabajan desde otoño aún no tiene nombre, pero Roper lo define como "un juego completamente nuevo, pero que sin duda recogerá toda nuestra experiencia previa y la filosofía de diseño que inculcamos a nuestras creaciones anteriores". Es decir, que podemos esperar mucha fantasía y diversión inmediata y dinámica sin por ello renunciar a la profundidad.

Eso sí, parece que Roper ha contagiado a su nueva compañía la alergia a las prisas (siempre malas consejeras) y el gusto por el trabajo bien hecho. Sus proyectos con Blizzard rara vez tenían fecha de edición prevista: Roper se comprometía a sacarlos al mercado "cuando estuviesen listos". No antes. Y lo mismo puede decirse del misterioso proyecto que tiene ahora entre manos: "Vamos a tomárnoslo con calma para asegurarnos de que está a la altura. Un juego debe desarrollarse de forma orgánica, siempre atentos a lo que pueda pulirse, revisarse y mejorarse. Y eso exige tiempo".



Ésta es la única imagen disponible del nuevo juego de Roper.

Durante su periodo en Blizzard Roper había trabajado en sagas del calibre de *Diablo*, *Warcraft* y *Starcraft*. Todas esas licencias de lujo pertenecen a Blizzard, así que a Roper no le queda más remedio que dar carpetazo definitivo a su espléndido pasado y buscar nuevos proyectos. Esta vez sin la posibilidad de poner en la carátula de su próximo juego un título que garantice de entrada millones de copias vendidas.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Starcraft **y las sagas** ***Warcraft*** **y** ***Diablo***

JOHN CARMACK

El mago de las 3D



EN PROYECTO

DOOM III

"A lo largo de los últimos años, las restricciones tecnológicas han ido cayendo una tras otra. Hoy, no hay más límites que los que marca la imaginación de cada desarrollador". Lo dice John Carmack, y sabe de lo que habla. El desarrollador tejano rompió todos los moldes con juegos de acción en primera persona tridimensionales como *Wolfenstein 3D*, *Doom* y *Quake*. Ahora prepara un retorno por todo lo alto con *Doom III*, un juego que promete jugabilidad contrastada y un motor gráfico sin precedentes que combinará entornos realistas, una recreación física perfecta, espectaculares efectos de luces y sombras y una ambientación terrorífica.

Si bien *Doom III* fue pensado inicialmente como una experiencia para lobos solitarios, Carmack anunció en la reciente QuakeCon (la reunión anual de jugadores de *Quake* y *Doom*) que su nueva obra al final incluirá un modo multijugador centrado en el tradicional deathmatch y alguna de sus posibles variantes.

Carmack es la viva imagen del genio autodidacta. Aprendió a programar solo y vendió su primer juego, *Shadowforge*, cuando aún luchaba contra el acné en los últimos cursos del instituto. Para escribir el código de *Doom III* ha contado con la ayuda de otros cinco programadores, ya que así "se gana en capacidad de respuesta rápida a los problemas que vayan surgiendo".

Tal vez el secreto del éxito de este gran profesional resida en su pasión por lo que hace y una extraordinaria capacidad de trabajo. A diferencia de muchos desarrolladores, todavía se siente más cómodo programando como un poseso que hablando de su trabajo con la prensa.



¿Será *Doom III* tan revolucionario como lo pintan?

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

ShadowForge**,** ***Catacombs 3-D*****,** ***Commander Keen*** **y las sagas** ***Doom*****,** ***Quake*** **y** ***Wolfenstein***

PETER MOLYNEUX
Jugando a ser dios



EN PROYECTO

THE MOVIES, BLACK & WHITE 2



En *Black & White 2* se reconducirá un tanto la fórmula del original.

Molyneux salta de nuevo a la palestra con dos proyectos simultáneos: *The Movies* y *Black & White 2*. El primero es, en palabras de Molyneux, "un título de gestión con un concepto similar al de *Theme Park* o *Theme Hospital*, aunque ambientado en los platós cinematográficos". *The Movies* se dividirá en tres grandes bloques con mecánicas diferentes: el diseño del estudio cinematográfico, la preparación de las carreras de las estrellas y la producción de películas. De este modo, el jugador podrá centrarse en cualquiera de ellas.

Únicamente Molyneux es capaz de diseñar juegos como *The Movies*.

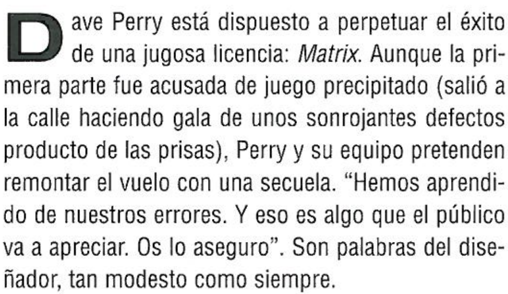
En el caso de la segunda entrega de *Black & White*, Lionhead (su compañía) está rescribiendo el código desde cero y reconduciendo la jugabilidad con un objetivo claro: que sea el jugador el que maneje el juego, no al revés. Además, tendrá un tono mucho más bélico. Según Molyneux, "habrá batallas a gran escala, se podrán crear diferentes tipos de unidades, edificar construcciones y gestionar más tipos de recursos".

Peter Molyneux es el referente en cuanto a juegos en los que asumes el papel de un ser supremo con pleno control sobre los acontecimientos, así que quién mejor que él para profundizar en esta mecánica de juego. Si bien empezó su carrera programando software de hojas de cálculo, algunos contratos como programador de juegos y el moderado éxito de un título de acción llamado *Fusion* le llevaron a crear Bullfrog Productions en 1987. Su llegada al estrellato llegaría un par de años después con la publicación de *Populous*, el juego que inauguró la moda de los simuladores divinos. A partir de ahí, la sombra de Molyneux no ha hecho más que alargarse sobre un género que le debe casi todo.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Sagas Populous, Theme, Dungeon Keeper, Syndicate* y *Magic Carpet

DAVE PERRY
Siempre presente



EN PROYECTO

ENTER THE MATRIX 2

Dave Perry está dispuesto a perpetuar el éxito de una jugosa licencia: *Matrix*. Aunque la primera parte fue acusada de juego precipitado (salió a la calle haciendo gala de unos sonrojantes defectos producto de las prisas), Perry y su equipo pretenden remontar el vuelo con una secuela. "Hemos aprendido de nuestros errores. Y eso es algo que el público va a apreciar. Os lo aseguro". Son palabras del diseñador, tan modesto como siempre.

En esto de los juegos de PC hay personajes inexcusables, diseñadores que por su influencia en el medio tienen que aparecer forzosamente en cualquier reportaje como éste. Dave Perry es uno de ellos. Su currículum es abrumador: ha tenido una participación directa en alrededor de 30 juegos. Aunque actualmente apenas programa ni diseña, centrado como está en sus tareas de productor y presidente de Shiny (compañía que él mismo ha fundado), Perry continúa inmerso en cualquier nuevo proyecto que afronte su desarrolladora.

Su extrema popularidad le ha convertido en objeto airado de algunas críticas. Hay quien le califica de vanidoso y exhibicionista, pero eso tal vez se deba a que cualquier nuevo proyecto afrontado por Shiny está condenado a ocupar primeras planas de revistas y webs especializadas. Algo obvio, si tenemos en cuenta que Perry ha sido responsable de juegos como *Earthworm Jim*, *MDK* o *Sacrifice*.

Puede que *Enter the Matrix 2* acabe estrellándose contra el mismo muro que el original, pero si algo saben en Shiny es rodear a sus títulos de jugosas expectativas. A pesar de la poca información distribuida sobre el juego, la red ya se ha llenado de teorías y deseos. El más repetido, poder manejar a Neo en esta segunda entrega.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Sagas *Earthworm Jim* y *MDK*, *Sacrifice*, *Messiah* y *Enter the Matrix*



CHRIS TAYLOR
Un hombre de acción



EN PROYECTO

DUNGEON SIEGE 2

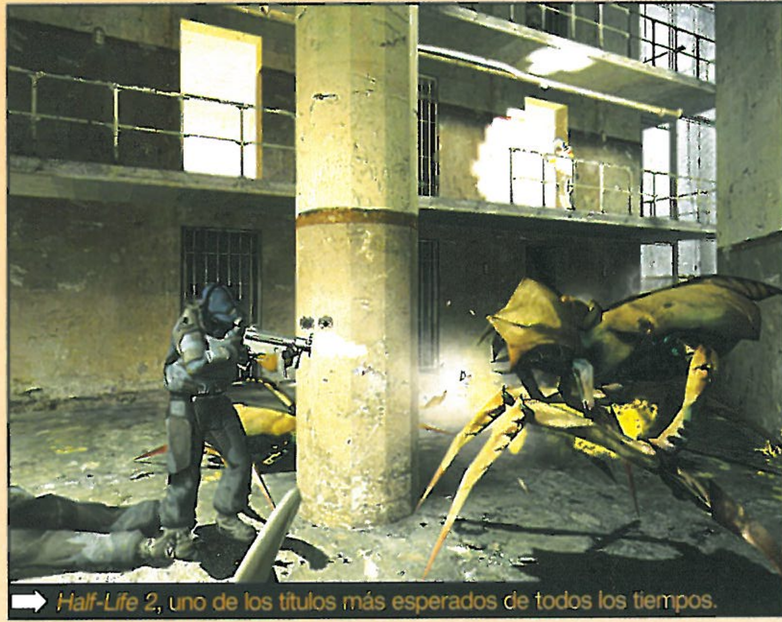
Tras demostrar durante largos años sus dotes de diseñador, productor y programador en compañías como FatCat, Cavedog Entertainment, EA Sports o Mad Doc Software, Chris Taylor hizo las maletas y fundó su propia compañía, Gas Powered Games. Su primer juego bajo este sello fue *Dungeon Siege*, un título inspirado en *Diablo*. Ahora anda enfrascado en su secuela, que mantendrá las constantes vitales de su predecesor. "Va a tratarse de un juego de rol y acción que aportará al género una intensidad comparable a la que *Total Annihilation* inyectó en la estrategia", asegura Taylor. Puedes esperar acción medieval descerebrada con gráficos de lujo, opciones multijugador muy mejoradas, enemigos más listos que el hambre y una ingente cantidad de nuevos personajes, hechizos, armas y medios de transporte. De cara al futuro, Taylor adelanta que le gustaría "recoger toda esta tecnología y utilizarla en un juego de estrategia en tiempo real aún por definir".

No es de extrañar, ya que Chris Taylor dio el salto a la fama con *Total Annihilation*, un febril juego de estrategia en tiempo real en el que debías mantener con vida a la unidad más poderosa del juego (un comandante) en un entorno bélico que sólo puede calificarse de demencial. En ese juego casi primerizo queda plasmada la filosofía dinámica de Taylor, quien sostiene que la intensidad de la acción es lo que hace divertido un juego.

Poca cosa se puede rescatar de su carrera anterior a su incorporación en Cavedog en 1997, donde desarrolló *Total Annihilation*. Sus pinitos en el mundo de la programación se limitaron a trabajar en mediocres juegos de béisbol, fútbol americano y boxeo.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

4D Sports Boxing, The F.A. Premier League Stars, Total Annihilation, Dungeon Siege



Half-Life 2, uno de los títulos más esperados de todos los tiempos.

GABE NEWELL
Lento pero seguro



EN PROYECTO

HALF-LIFE 2

Después de revolucionar el acartonado género de los juegos de acción en primera persona con *Half-Life*, Newell y los suyos se encuentran en la fase final del desarrollo de *Half-Life 2*, un proceso que habían llevado en secreto hasta hace muy poco. "Como dice Sid Meier, los juegos son una colección de opciones interesantes. Con la segunda entrega de *Half-Life*, queremos dar al jugador muchas opciones interesantes", explica. Su voluntad de sorprender se traducirá en una mayor interacción con el entorno, unos enemigos y compañeros de equipo dotados de una inteligencia artificial revolucionaria, una física ultrarrealista, armamento original, multitud de situaciones distintas y un apartado multijugador que tomará buena nota de *Counter Strike* e incorporará un modo cooperativo para dos jugadores.

Para llevar a cabo semejante proyecto, Newell se ha visto obligado a reforzar su estudio con nuevos fichajes. "Ahora formamos un equipo mucho más grande, capaz y disciplinado". Algo del todo necesario, dado que el desarrollo de *Half-Life 2* está resultando mucho más complicado y largo que el de la primera entrega. Tras innumerables retrasos, todo parece indicar que la obra magna de Newell saldrá a la luz a mediados de este mismo año.

Tratándose de un hombre con tantos años de experiencia en el mundo del desarrollo de videojuegos, sorprende que sean tan pocos los títulos que adornan su currículum. Empezó en Microsoft, ayudando a crear Windows 1.0 y siendo responsable de la inclusión de juegos como *Buscaminas*, *Solitario* y *Cartablanca*. Inspirado por *Ultima Underworld* ("fue el juego que me convenció de que quería dedicarme en cuerpo y alma a los videojuegos"), dejó la compañía de Bill Gates para crear la suya propia, Valve Software.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Half-Life

WILL WRIGHT
Hacia una simulación más humana

EN PROYECTO

LOS SIMS 2

Los Sims 2 es la nueva vuelta de tuerca al juego que ha llevado el fisgoneo y la intromisión en vidas ajenas a la primera línea de éxito. A la ya habitual dosis de casas que decorar, objetos que coleccionar y personajes a los que controlar, se añade un nuevo motor completamente tridimensional y la posibilidad de interactuar de forma más libre con vecinos y familiares de tus personajes. Además, en esta segunda entrega, el paso del tiempo va a tener un protagonismo mucho mayor. Según Wright, "a medida que pasen los años, los personajes irán adquiriendo un aspecto, unas actitudes y unas motivaciones acordes con su edad". En fin, que la epopeya generacional del futuro está servida.

La trayectoria de Will Wright está casi ligada casi por completo al sello "Sim". En 1985, un año después de diseñar un juego de acción con helicópteros para Apple II llamado *Raid on Bungeling Bay*, vio la luz una versión muy primitiva de *SimCity* para ordenadores de 8 bits. Según Wright, con ella sólo pretendía "ofrecer a los jugadores algo parecido a una maqueta de trenes para que pudiesen controlarla a su antojo". En 1987 Wright fundó su propia compañía, Maxis. En un intento de acercar la fórmula de *SimCity* al gran público, realizó versiones del juego para PC, Amiga y Macintosh, a las que se han ido añadiendo sucesivas entregas. El diseño abierto y original de la obra de Wright permitió también que de ella derivasen apéndices como *SimEarth*, *SimAnt*, *SimIsle*, *SimCopter* o *SimTower*.
La última vertiente de la simulación surgida de la cabeza de Wright ha sido la social. *Los Sims* y sus expansiones han supuesto un éxito sin precedentes que Wright pretende reeditar con la secuela en la que trabaja.



Probablemente *Los Sims 2* bata todos los récords de ventas.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Raid on Bungeling Bay*, *SimEarth*, *SimAnt*, *SimIsle*, *SimCopter*, *SimTower*, *Los Sims*, *The Sims Online* y *la saga SimCity

RICHARD GARRIOTT
El retorno de Lord British



EN PROYECTO

TABULA RASA

Garriott creó Britannia, uno de los mundos virtuales más sobrados de sustancia cuando el sector de los videojuegos aún estaba en pañales. Por desgracia, la industria virtual no siempre es justa con sus héroes: este hombre que afronta sus proyectos con vocación de "crear mundos" salió de Origin por la puerta falsa y se ha pasado varios años en letargo.
Pero los años oscuros han pasado. El Señor de Britannia acaba de crear una nueva compañía, Destination Games, junto a su hermano. Con una inversión inicial de un millón de dólares por barba, han buscado una oficina y ya están reclutando el equipo con el que sacarán adelante su primer proyecto: *Tabula Rasa*. Según sus responsables, se tratará de un ambicioso juego on line de ambientación futurista que recogerá la herencia de *Ultima Online* y *Lineage 2*.
A diferencia de los demás universos persistentes, *Tabula Rasa* no premiará a los jugadores que pasen un mayor número de horas frente a la pantalla del ordenador, sino a aquellos que demuestren más habilidad a la hora de cumplir con los objetivos asignados. Su apuesta pasa por olvidarse de la tediosa exploración de entornos tan inmensos como vacíos: el juego se desarrollará "en un espacio de proporciones más modestas, pero en el que cada metro cuadrado resultará interesante".
Garriott se inició en la creación de juegos a finales de los 70, época en que dedicaba sus ratos libres a programar títulos en formato BASIC como *Akalabeth*, el primer juego de rol programado para Apple II. Pero eso fue sólo el principio: poco después desarrolló la primera entrega de la prolífica saga *Ultima*. El resto, forma parte de la leyenda.



Tabula.Rasa, el prometedor regreso del creador de Ultima.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Saga Ultima*, *Akalabeth*, *Bioforge* y *Omega


La expansión *Throne and Patriots* mejorará varios enteros la fórmula de *Rise of Nations*.

BRIAN REYNOLDS

Un programador civilizado



EN PROYECTO

RISE OF NATIONS: THRONE AND PATRIOTS

En estos momentos, Reynolds está ultimando *Throne and Patriots*, una expansión de *Rise of Nations* prevista para primavera. Ésta incluirá seis nuevas legiones, una amplia campaña, más de 20 nuevas unidades, nuevas maravillas y una bastante curiosa función de gobierno. Según Reynolds, "con esta nueva característica se pretende que cada nación pueda elegir cómo será gobernada y cómo reaccionarán sus unidades a los acontecimientos en función del tipo de gobierno que tengan". Por supuesto, las campañas individuales se ceñirán a un periodo histórico determinado y otorgarán un amplio margen de maniobra al jugador.

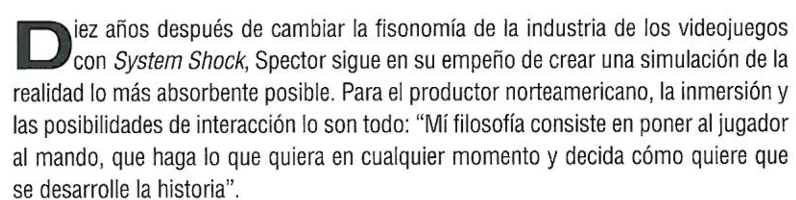
Brian Reynolds es el primero en reconocer que casi todo lo aprendió de Sid Meier. Durante años, fue el segundo de a bordo, el genio en la sombra. Para bien o para mal, le tocó crecer profesionalmente a la vera de uno de los cuatro o cinco creadores más prestigiosos del mundo, y eso le condenó a un segundo plano. A pesar de que ambos dieron forma a clásicos de la talla de *Civilization III* o *Alpha Centauri*, todos estos títulos llevaban en la portada únicamente la firma de Sid Meier. Harto de su papel de comparsa, Reynolds abandonó la compañía de Meier para crear Big Huge Games. Y creó *Rise of Nations*, un título de fórmula eficaz y atractiva. "En *Rise of Nations* introduje todos aquellos elementos que me gustaría ver en un RTS si fuese jugador", afirma Reynolds. La idea de mezclar en estrategia en tiempo real con elementos sonsacados de la estrategia por turnos se ha saldado con unas ventas millonarias y una expansión que parece allanar el terreno a una (todavía no confirmada) segunda entrega.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Saga Civilization, Alpha Centauri, Colonization **y** ***Rise of Nations***

WARREN SPECTOR

El creador de mundos



EN PROYECTO

THIEF III: DEADLY SHADOWS, DEUX EX 3

Diez años después de cambiar la fisonomía de la industria de los videojuegos con *System Shock*, Spector sigue en su empeño de crear una simulación de la realidad lo más absorbente posible. Para el productor norteamericano, la inmersión y las posibilidades de interacción lo son todo: "Mí filosofía consiste en poner al jugador al mando, que haga lo que quiera en cualquier momento y decida cómo quiere que se desarrolle la historia".

Tras terminar *Deus Ex: Invisible War*, a Spector se le escapó que ya están planificando la siguiente entrega de la serie, de la que todavía no se conoce ningún dato. De todas formas, su prioridad actual es *Thief III*, que está en su última fase de desarrollo. Si bien el juego destacará por una inteligencia artificial más avanzada que la de sus precursores, Spector y su equipo aún discuten si las sombras dinámicas tendrán un peso específico en la jugabilidad. Es decir, si los enemigos serán capaces de detectar la sombra de Garret, el protagonista. También resultarán novedosos un sistema de control "simple, claro y poderoso" y una mecánica para abrir cerraduras que permitirá observar con precisión el mecanismo de cada cerrojo antes de manipularlo.

A diferencia de la mayoría de desarrolladores presentes en este reportaje, Spector es un hombre que cree fervientemente en el trabajo en equipo. De hecho, no es casualidad que haya estado rodeado siempre de grandes colaboradores, primero en Origin, luego en la difunta Looking Glass Technologies y finalmente en Ion Storm.

El de Spector es un caso cuanto menos atípico. A pesar de que su lista de juegos como productor brilla con luz propia, no fue hasta la aparición de *System Shock* en 1994 cuando se empezó a valorar de manera justa la magnitud e influencia de su obra.


Thief III conservará la atmósfera tenebrosa de sus predecesores.

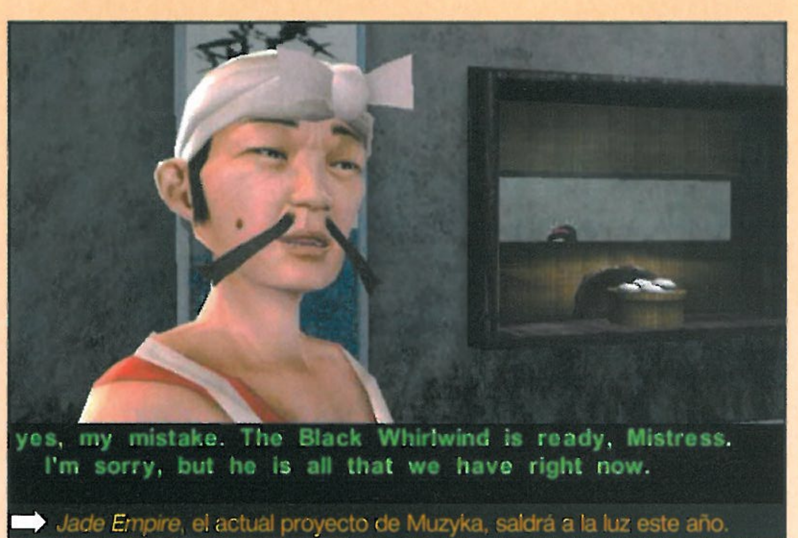
HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Wings of Glory, Crusader: No Remorse, System Shock **y las sagas** ***Ultima, Deus Ex, Wing Commander*** **y** ***Thief***

RAY MUZYKA
El hombre tranquilo



EN PROYECTO
JADE EMPIRE



Jade Empire, el actual proyecto de Muzyka, saldrá a la luz este año.

Dicen de él que es un hombre sencillo, de conversación ágil e ideas vanguardistas. Y puede que lo sea. Pero en las entrevistas que concede Ray Muzyka da la impresión de ser, sobre todo, un hombre sencillo. Terriblemente sencillo. Él mismo lo repite una y otra vez: "No me considero diferente. Sólo soy un hombre que ama su trabajo. Y por suerte, puedo vivir de lo que me gusta".



Baldur's Gate fue uno de los grandes éxitos de este desarrollador.

Cabeza visible de uno de los estudios de desarrollo más relevantes de hoy en día, BioWare, Muzyka fue el claro responsable del boom rolero vivido hace apenas un año y medio. Él y su equipo se han encargado de demostrar que los videojuegos complejos no están reñidos con las ventas. Y por si alguien no lo tenía claro, acaban de confirmarlo con un título que rompe frágiles fronteras genéricas y se proyecta a todos los jugadores que sientan interés por esto del ocio digital: *Caballeros de la Antigua República*.

Fumador eventual de habanos ("fumo uno por semana, lo encuentro relajante") y lector empedernido de Jack Vance ("es mi autor favorito, creo que tengo todos sus libros"), Muzyka y BioWare se encuentran actualmente inmersos en la creación de otro juego de rol sobre el que ha trascendido más bien poco, el prometedor *Jade Empire*. El título se mantendrá fiel a la ortodoxia *Dungeons & Dragons*, pero sin por ello dejar de ofrecer características novedosas orientadas a que cada vez sean más los jugadores que se aproximen al mundo del rol.

Algunas de ellas: por fin se huye de la occidentalización que sufre el rol norteamericano para introducir características de corte más oriental. No es que *Jade Empire* vaya a beber de las fuentes de cualquier RPG japonés a lo *Final Fantasy*, sino que aquí los personajes se mueven a golpe de mandoble, sí, pero haciendo un uso exhaustivo de las artes marciales. Y para que la cosa no quede en agua de borrajas, Bioware promete un sistema de combate que, por lo visto, se saldrá de la media.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Saga *Baldur's Gate* y *Caballeros de la Antigua República*

ANDY HOLLIS
De la simulación al rol



EN PROYECTO
ULTIMA X: ODYSSEY

Tras ocuparse brevemente de la sección de juegos deportivos de Electronic Arts, Hollis decidió dar un salto mortal sin red y ponerse al frente del desarrollo de la nueva entrega de *Ultima*, la saga de rol más respetada y laureada. Va a tratarse de un juego multijugador masivo que retomará la estructura y filosofía de la saga creada por Richard Garriott.

Según Hollis, "la mecánica de *Odyssey* se asemejará más a lo que sería un *Ultima* para un solo jugador que a la versión on line del mismo". De entre todos los aspectos que alejarán a *Odyssey* del añejo *Ultima Online*, destacan especialmente las Búsquedas de Virtud, misiones que serán ofrecidas automáticamente al jugador. También será posible retar a cualquier otro personaje a un duelo uno contra uno, aplicar los puntos de experiencia recibidos para mejorar las armas y armaduras o disfrutar junto a tus compañeros de aventuras en zonas privadas a las que no podrán acceder personajes no deseados.

Puede que a estas alturas algunos crean que la serie *Ultima* no tiene mucho por ofrecer, pero Hollis tiene otra opinión al respecto: "el universo de *Ultima* es tan profundo y rico en matices que se podrían crear sin problemas cientos de juegos basados en él".

Resulta asombrosa la capacidad de adaptación de Andy Hollis, ya que años atrás se había dedicado a la simulación de combate aéreo. En los 80 y 90 Hollis diseñó, programó y produjo algunos de los simuladores más impresionantes de la historia. Desde títulos para ordenadores de 8 bits como *MiG Alley Ace* y *Kennedy* hasta algunas de las obras más recordadas de Jane's Combat Simulations y MicroProse.



Ultima X: Odyssey ofrecerá un aspecto gráfico suntuoso.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

MiG Alley Ace, Kennedy, Gunship, AH-64D, F-19 Stealth Fighter* y *Longbow 2



GEOFF CRAMMOND
A todo gas



EN PROYECTO

STUNT CAR RACER PRO

Hay programadores asociados a un tipo de videojuego. Peter Molyneux es el hombre que ha hecho de la ética videojuego. Sid Meier construyó imperios virtuales que se siguen jugando hoy en día. John Carmack trasladó la violencia del cine de acción a los polígonos de juegos en 3D. Y Geoff Crammond, por su parte, ha hecho lo mismo con la velocidad de la Fórmula 1.

En cierto sentido, Crammond no es un desarrollador al uso. Mientras la mayoría de los profesionales que se mueven en la industria virtual dedican gran parte de su tiempo a publicitar sin descanso juegos que a duras penas alcanzan el estatus de proyecto, el padre de la saga *Gran Prix* se reserva cualquier tipo de opinión hasta que su producto está, por lo menos, cerca de ser terminado. "No me gusta hablar de mis juegos. Hablo de las cosas que puedo probar, tocar, incluso retocar." Con todo, Crammond pertenece a esa clase de diseñadores que colocan su nombre sobre el título del juego para poder incrementar el número de ventas. Puede que la personalidad de Geoff, tan críptica, tenga la culpa del secretismo que rodea a su próximo juego, *Stunt Car Racer Pro*, del que todavía no se han lanzado ni capturas ni web oficial. Pero una cosa está clara: si Crammond anda por el medio sólo podemos pensar en una palabra, seriedad.

Concebido como una secuela del juego ochentero *Stunt Car Racer*, Crammond cree que ahora, tras pasarse un buen puñado de años entre simuladores de Fórmula 1, es el momento idóneo para recuperar esta vieja obra maestra. "A pesar de que ya me habían sugerido hacer la secuela, sólo ahora me he decidido", declara Crammond. "Es la mejor época para intentarlo".



HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Saga *Gran Prix*



Bleszinski pretende recuperar el trono de la acción 3D con *UT2004*.

CLIFF BLESZINSKI
Un hombre de plomo



EN PROYECTO

UNREAL TOURNAMENT 2004

Bleszinski ha participado en juegos de acción que hoy por hoy ya son leyenda. Empeñado en conjugar clasicismo con vanguardia, tanto él como su equipo pretenden reconciliar al gran público con el universo de *Unreal*. Por eso *Unreal Tournament 2004*, el proyecto estrella que debería consagrarle de una vez por todas, será una amalgama de *Tribes*, *Halo* y el propio *Unreal*. No está nada mal para alguien que hace años diseñaba juegos entre clase y clase.

UT 2004 juega a caballo ganador. Se aprovecha del enorme poso que han dejado en el público anteriores entregas de la saga. Nuevos modos, mapas y la posibilidad de manejar vehículos aéreos y terrestres parecen sus mejores cartas. Destaca especialmente el retorno del modo Assault, que ya es toda una leyenda entre los aficionados a los juegos de acción en primera persona, del que ya hay confirmados seis mapas (en uno de ellos los jugadores deben atacar o defender una nave espacial Skaarj).

Parece claro que Cliff Bleszinski pretende hacer recuperar a Epic el trono de la acción en primera persona. El truco para conseguirlo es sencillo: conservar la esencia y añadirle ciertos elementos que hagan el producto más atractivo. Además, *UT 2004* será compatible con su precuela y permitirá al usuario crear partidas en servidores de *Unreal Tournament 2003*.

Bleszinski comenzó, como muchos otros, tecleando código con kits de desarrollo para diseñadores amateurs. Pero su valía y, sobre todo, su gran cantidad de ideas, condujeron sus pasos a Epic, una compañía que, junto a id Software, estaba llamada a revolucionar el panorama de los juegos de acción en primera persona.



HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Sagas *Jazz the Jackrabbit*, *Unreal* y *Unreal Tournament*

MIKE O'BRIEN

El amigo de Bill



EN PROYECTO

WORLD OF WARCRAFT

Tras una participación directa en los grandes juegos de Blizzard, las relaciones de Mike con la compañía californiana y su líder de entonces, Bill Roper, pasaron por momentos delicados. "Abandoné la dirección de *Warcraft III* y fundé mi propia compañía, Arena.net". Pero ha vuelto. Y lo hace, cómo no, en el gran proyecto on line de Blizzard, *World of Warcraft*. No en vano, Mike ha sido uno de los grandes arquitectos del servidor masivo Battle.net.

Probablemente, de toda la marea de juegos de rol persistentes que amenazan con salir este año, *World of Warcraft* ha sido el que mayores expectativas ha creado. Quizás porque promete un tipo de jugabilidad simple y apta para todo tipo de públicos, quizás porque cualquier título desarrollado por Blizzard es sinónimo de



En *World of Warcraft* O'Brien vuelve a unir fuerzas con Blizzard.

éxito seguro. Sea como sea, cada nueva pizca de información muestra un juego que madura a pasos agigantados. Y para bien.

A veces uno no puede evitar sorprenderse al comprobar cómo los videojuegos han cambiado la vida de ciertos hombres. Mike O'Brien es uno de esos hombres. De hecho, antes de que la creación virtual de alto nivel se cruzase en su camino, nuestro hombre se dedicaba a escribir software de control ferroviario. En su tiempo libre, O'Brien creaba juegos. Hasta que la primera parte de *Warcraft* llegó a sus manos. "Quedé terriblemente sorprendido. Era el mejor juego que había probado nunca. Cogí el manual y pude comprobar que los desarrolladores tenían su oficina justo dos bloques más allá del lugar en el que yo vivía". O'Brien no se lo pensó dos veces, mandó un currículum a Blizzard. Y el resto es historia.

La vida de Mike O'Brien cambió con el *Warcraft* original.

Por extraño que parezca, su antiguo trabajo de informático ferroviario le ayudó en el desarrollo de videojuegos. "Escribí mucho código de red por aquel entonces. Y pude aplicar mis conocimientos para mejorar el rendimiento on line de los juegos de nuestra compañía".

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Sagas *Diablo* y *Warcraft*

ALEX GARDEN

La confirmación de una promesa

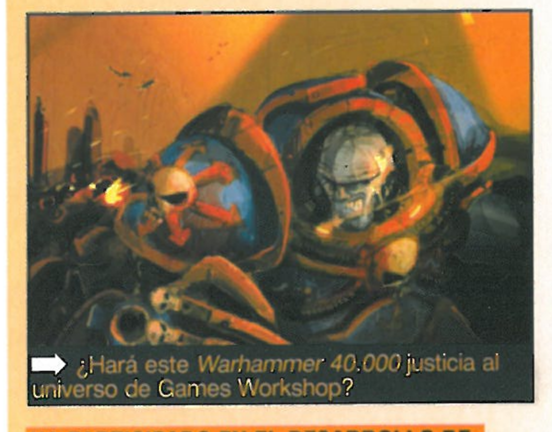


EN PROYECTO

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

"La oportunidad de trabajar directamente con los creadores de este conocido universo fue una experiencia muy emocionante para todos nosotros. *Warhammer 40.000: Dawn of War* permitirá vivir las vibrantes y épicas batallas del juego de mesa gracias a unos escenarios de combate que marcarán un antes y un después en el género". Así de claro se mostraba Alex Garden al anunciar el desarrollo de un juego que aún hoy se mueve en el más absoluto de los secretismos. Se habla de épica, de juego que hará justicia al universo creado por Games Workshop, pero poco más. Y eso que las expectativas creadas por Garden son a priori elevadas. Era el niño prodigio del videojuego. Sin llegar siquiera a cumplir los 30 años, Alex Garden se convirtió en uno de los hombres más influyentes del software lúdico. Comenzó su carrera como probador de betas en 1990 y siete años más tarde fundó su propia compañía, Relic, que se dio a conocer con un juego que hoy por hoy es ya un clásico, *Homeworld*.

Fue precisamente este título de estrategia espacial la razón por la que Garden se arrojó al vacío y decidió crear la compañía. "Nadie apostaba por nuestro proyecto. Lo presentamos a diferentes productoras y lo ignoraron. De manera que tuvimos que arriesgarnos". El resto ya se sabe. Garden y su equipo revolucionaron con *Homeworld* el panorama de la estrategia en tiempo real. Por fin se creaba un juego que hacía un uso diferente de las tres dimensiones. Tras eso, un pequeño fracaso, *Impossible Creatures*, y una secuela de *Homeworld* que redundaba en el planteamiento del original. Ahora, esta nueva versión de todo un clásico de la estrategia de tablero está en sus manos.



¿Hará este *Warhammer 40.000* justicia al universo de Games Workshop?

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Saga *Homeworld* e *Impossible Creatures*



AMERICAN MCGEE



Cuentos clásicos hechos de polígonos

EN PROYECTO

OZ

Hijo de una madre hippy y fumadora de marihuana ("supongo que eso ha contribuido a mi particular visión del videojuego"), McGee dejó id y después Ion Storm para acabar fundando su propia compañía, Carbon6. *Alice*, su primer juego, digamos, en solitario, dejó las cosas muy claras: McGee pretendía ser algo así como el Tim Burton del videojuego. Un creador de ambientes enrarecidos que beben directamente de la literatura clásica.

Con *Oz*, su próximo juego, pretende insistir en idéntica fórmula: literatura, atmósfera inconfundible y aventura. Proyecto llevado con extremo secretismo, *Oz* puede ser la confirmación de McGee como uno de los diseñadores más interesantes de la industria. La incógnita es si esta vez todo se quedará en un diseño tan creativo como delirante o la jugabilidad irá a la par.

Al hilo de su actual proyecto, McGee ha declarado que "será un juego no lineal y de desarrollo abierto como pueden ser *GTA III* o *Zelda*. A pesar de seguir una historia establecida, el jugador puede resolver búsquedas secundarias en el orden que desee. Para el desarrollo de personajes nos estamos fijando mucho en los libros. Aunque claro, también añadiremos algunos de nuestra propia cosecha".

McGee pertenece a esa generación de jóvenes diseñadores que utilizaron *Quake* para cambiar los cimientos de la industria. Directamente emparentado con otros genios como John Carmack, Tom Hall o John Romero, los pasos de McGee van paralelos a los de id Software. Allí, el diseñador aprendió todos los trucos de su profesión. "Para mi Id fue como un campo de entrenamiento. Me preparé para todo lo que vendría después".



Oz confirma nuestras sospechas: McGee pretende ser el Tim Burton del videojuego.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Sagas Doom* y *Quake* y *Alice

SID MEIER



El clásico entre los clásicos

EN PROYECTO

PIRATES!

Más preocupado por tareas de producción que de diseñador, Sid Meier está empeñado en revivir glorias pasadas. Quizás por eso su actual proyecto no sea otro que la reescritura de un clásico: *Pirates!*, que disfrutará de una puesta al día que se promete cargada de novedades.

El juego promete recrear la vida de un bucanero en el siglo XVII. Siendo así, habrá tiempo para la gestión estratégica (el jugador deberá distribuir sabiamente sus riquezas), la acción al estilo de las novelas de aventuras (grandes buques intentando hundirse mutuamente a base de cañonazos) y el rol (un buen pirata mejora su reputación a medida que engordan sus arcas y, a mayor prestigio, mejor tripulación para sus barcos).

Sid Meier, está de más decirlo, es el clásico entre los clásicos, quizás la persona más respetada dentro de la industria del videojuego, el padre del entretenimiento electrónico. Cualquier adjetivo se queda pequeño con él y muy poco se puede añadir a los ríos de tinta que se han vertido glosando los ires y venires de este genio que comenzó desde la humildad para convertirse en referencia absoluta.

MicroProse y juegos como *NATO Division Commander*, *Conflict in Vietnam* o *Pirates!* supusieron sus primeros pasos dentro de la industria. Eran títulos claramente influenciados por los juegos de mesa y que ponían de manifiesto la particular forma que tiene Meier de entender el videojuego.

Pero el reconocimiento absoluto le llegaría con el espléndido *Civilization*, y más aún con su secuela. Es entonces cuando Sid se convierte en garantía y su nombre pasa a acompañar al título de un juego. Puede que sus nuevos productos fracasen. Puede que no. Pero Meier ya tiene pavimentado el camino hacia el Olimpo. Haga lo que haga, será una referencia para siempre.



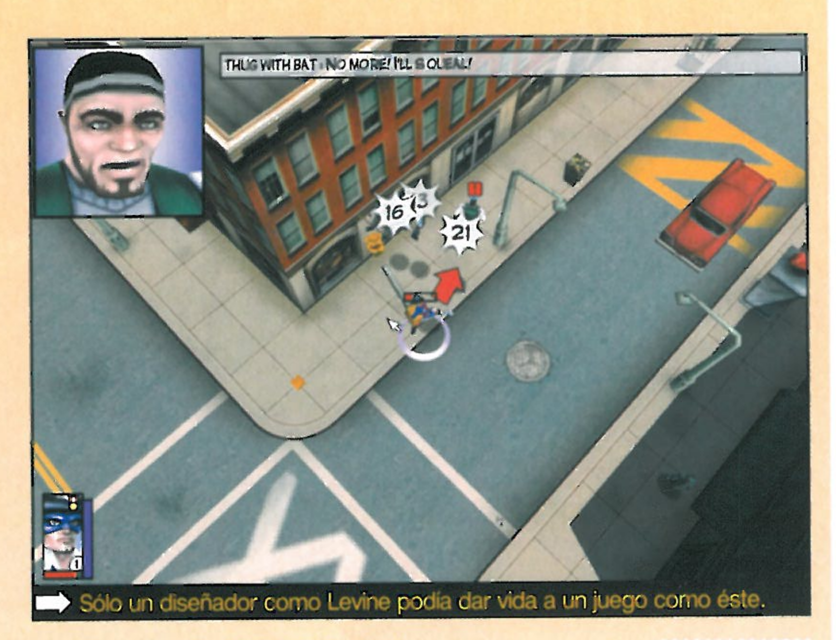
Civilization es la saga que mayor éxito ha reportado a Sid Meier

Todavía no hay imágenes de la nueva versión de *Pirates!*.

Railroad Tycoon, otro clásico creado por Meier.

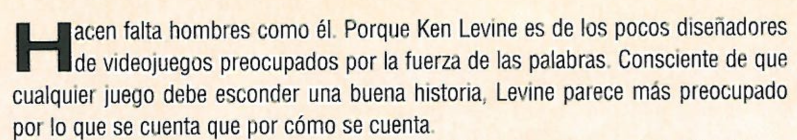
HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Civilization*, *Railroad Tycoon*, *CivNet*, *Gettysburg*, *Magic: The Gathering* y *Pirates!



Sólo un diseñador como Levine podía dar vida a un juego como éste.

KEN LEVINE
La fuerza de las palabras



EN PROYECTO

FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

Hacen falta hombres como él. Porque Ken Levine es de los pocos diseñadores de videojuegos preocupados por la fuerza de las palabras. Consciente de que cualquier juego debe esconder una buena historia, Levine parece más preocupado por lo que se cuenta que por cómo se cuenta.

Quizás el comienzo de su carrera tenga especial importancia en este hecho. No en vano, ocupaba un puesto de guionista dentro de la productora Paramount Pictures. Afortunadamente para nosotros, abandonó el celuloide para dedicarse de pleno al desarrollo de videojuegos. En 1995 ficha por Looking Glass y escribe el guión de *Thief: The Dark Prophecy*. Pero lo mejor estaba por llegar. Levine es el responsable de uno de los juegos más terroríficos y aclamados de la historia: *System Shock 2*, una extraña mezcla de rol, acción y terror.

Irrational Games, la compañía de Levine, estaba llamada a crear uno de los juegos más originales de los últimos tiempos: *Freedom Force*. Ken retomaba su particular forma de hacer las cosas: originalidad, buena historia y personajes que se alejan del tópico. Empeñado en explotar su particular universo de superhéroes virtuales, Levine se encuentra trabajando en la secuela, *Freedom Force vs The Third Reich*. Confiamos en él, aunque el juego acaba de anunciarse y apenas ha trascendido nada relevante sobre él.

Eso sí, Irrational Games se ha encargado de filtrar a la prensa un puñado de nuevas características del juego. Y un título como éste no puede salir a la calle sin añadir nuevos villanos al más puro estilo Marvel. Pérfidos personajes con inteligencia artificial mejorada y que responden al nombre de Red Oktober o Fortissimo. Y por si fuera poco, el motor del juego ha sido revisado para que la estética se acerque, todavía más, a la del clásico tebeo de superhéroes.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Thief*, *System Shock 2* y *Freedom Force

JANE JENSEN
Aventuras de verdad



EN PROYECTO

PROJECT-J

Tras un retiro forzoso en el que la diseñadora se dedicó más a la literatura que al videojuego, Jane Jensen vuelve a la aventura gráfica. Su proyecto, que todavía no tiene nombre definitivo (ni argumento, ni nada tangible) promete recuperar una forma de hacer videojuegos que se creía enterrada para siempre.

Project-J es un misterio. Por saber, sólo se saben un par de detalles sobre su posible línea argumental: será una aventura en la que un neurobiólogo se verá envuelto en un misterio que mezcla ciencia y poderes ocultos de la mente. Con este juego, Jensen parece avanzar en un estilo de historia más pareja a la ciencia-ficción que a la literatura de terror.

Como Levine, Jane Jensen es una persona que hace de las historias principio y fin para sus juegos. Pero si Levine viene del cine, Jensen viene de la literatura. Por extraño que parezca, el videojuego supuso para ella un medio perfecto capaz de conjugar sus dos grandes aficiones: los libros y el entretenimiento electrónico.

Las similitudes entre los dos diseñadores nos conducen de nuevo a un apartado que ambos comparten. Tanto Levine como la gran dama de la aventura gráfica han construido en sus juegos personajes que se quedan alojados en la memoria del usuario para siempre. Levine creó a Shodan. Jensen al incomparable Gabriel Knight.

De hecho, Jensen sería descubierta por el gran público gracias a la primera parte de la serie protagonizada por Gabriel Knight. El éxito que acompañó al primer juego con guión firmado en solitario por Jane Jensen se repetiría con sus dos secuelas, ambas llenas de misticismo, ambientes exóticos y gusto por la aventura.



La saga *Gabriel Knight* ha sido uno de los grandes éxitos de Jane Jensen.

HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE:

Police Quest 3*, *Ecoquest*, *King's Quest VI* y la saga *Gabriel Knight



Por S. Sánchez

¿No oyes los pasos? **La jungla de Vietnam se acerca**. Muy pronto, en tu pantalla amiga (la que de verdad te cuida y te quiere, no la otra) **vas a disfrutar** de **un enfrentamiento bélico a gran escala** en la espesura. Y con sello *Battlefield*, que ya empieza a ser **sinónimo de calidad asegurada**. Prepárate para lo mejor. ¿Cómo? ¿Que no sientes las piernas?

BATTLEFIELD VIETNAM



Nadie diría que sólo llevamos disfrutando de *Battlefield 1942* poco más de un año. Su progresión ha sido meteórica. En ese tiempo, incluso ha conseguido hacer sombra a *Counter-Strike* y convertirse en el juego que más mods ha inspirado en los últimos meses. Por si no bastaba con los mods, dos expansiones y una edición de lujo han acabado de catapultar *Battlefield 1942* a lo más alto.

En fin, que con estos antecedentes no es de extrañar el revuelo que ha causado el anuncio del nuevo *Battlefield*. La secuela va a estar ambientada en la guerra de Vietnam y la comunidad on line ya se pregunta cómo afectará este cambio de escenario a su sistema de juego. Pues nada, paren máquinas porque ya tenemos respuestas para alguno de los interrogantes que atormentan a los incondicionales de la acción on line. Tras unas horas jugando a *Battlefield Vietnam*, podemos avanzar nuestras primeras conclusiones.

A todo motor

Una de las características que mejor definían *Battlefield 1942* era que se trataba de un juego concebido al revés de lo que suele ser habitual. Es decir, el núcleo del juego era el modo multijugador y se desarrolló a partir de éste un modo para jugar en solitario. Su realismo relajado y su electrizante ritmo de juego hicieron el resto.

Battlefield Vietnam conservará las constantes de su predecesor. En más de un sentido, parece separarse más bien poco de éste, aunque eso no tiene por qué ser mala señal. De hecho, las novedades existen y tienen su peso, lo que ocurre es que son pocas las que se aprecian a simple



GOOD MORNING, VIETNAM

En cuestión de licencias, nadie gana a Electronic Arts. Y esta vez se ha agenciado las de un buen puñado de memorables canciones de la época (de *Wild Thing* a *War* o *Somebody to Love* pasando por *Surfin' Bird*) para que puedas escucharlas en el juego. Casi todo son éxitos de la generación de los 70, la que tuvo que padecer la guerra de Vietnam e incluso se rebeló contra ella. Si quieres, puedes escucharlas en www.eagames.com/official/battlefield/vietnam/us/home.jsp.



Los Cobra han recorrido muchas millas: desde Vietnam hasta Irak.



Cuantos más sean cerca de la bandera, más deprisa será capturada.



Habrá que ser un as para manejar estos aparatos entre los árboles.

vista. La mayoría se van descubriendo sobre la marcha.

La novedad más evidente es el renovado motor gráfico, adaptado a las mejoras técnicas que garantiza la nueva API DirectX 9. Gracias a esta compatibilidad, el juego va a disfrutar de un sistema exclusivo para crear densa vegetación, algo totalmente necesario teniendo en cuenta el escenario en que se desarrollará el juego.

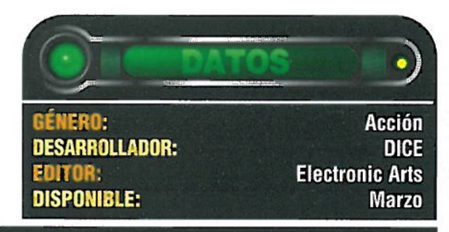
Nuestra impresión sobre el apartado gráfico no podría ser más positiva: todo tiene un aspecto espléndido

Nuestra impresión sobre el apartado gráfico no podría ser más positiva: todo tiene un aspecto espléndido. En cualquier caso, los escenarios seguirán teniendo un cierto aire de irrealidad si lo comparamos con los de juegos recientes como *Vietcong.*

La selva amarilla

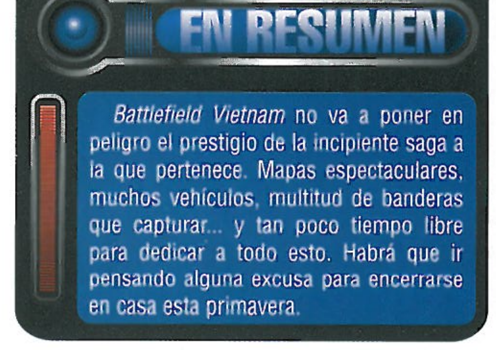
En esta ocasión podrás elegir entre norteamericanos y norvietnamitas. Una vez optes por un bando, llegará el momento de ponerse en la piel de un personaje de una de las cuatro clases disponibles. Sí, el jugador veterano de *Battlefield* echará de menos una de las clases, ya que ésta va ser una guerra sin médicos: si quieres curas, deberás aplicártelas tú mismo. Para compensar, el resto de clases (asalto, ingeniero, armas pesadas y francotirador) contarán con dos configuraciones distintas de armamento. Optar entre una y otra tendrá su importancia, ya que no va a ser lo mismo ir equipado con unas minas que con un mortero.

De todos modos, cualquiera que haya jugado a *Battlefield* sabe que el soldado



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	DICE
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Marzo

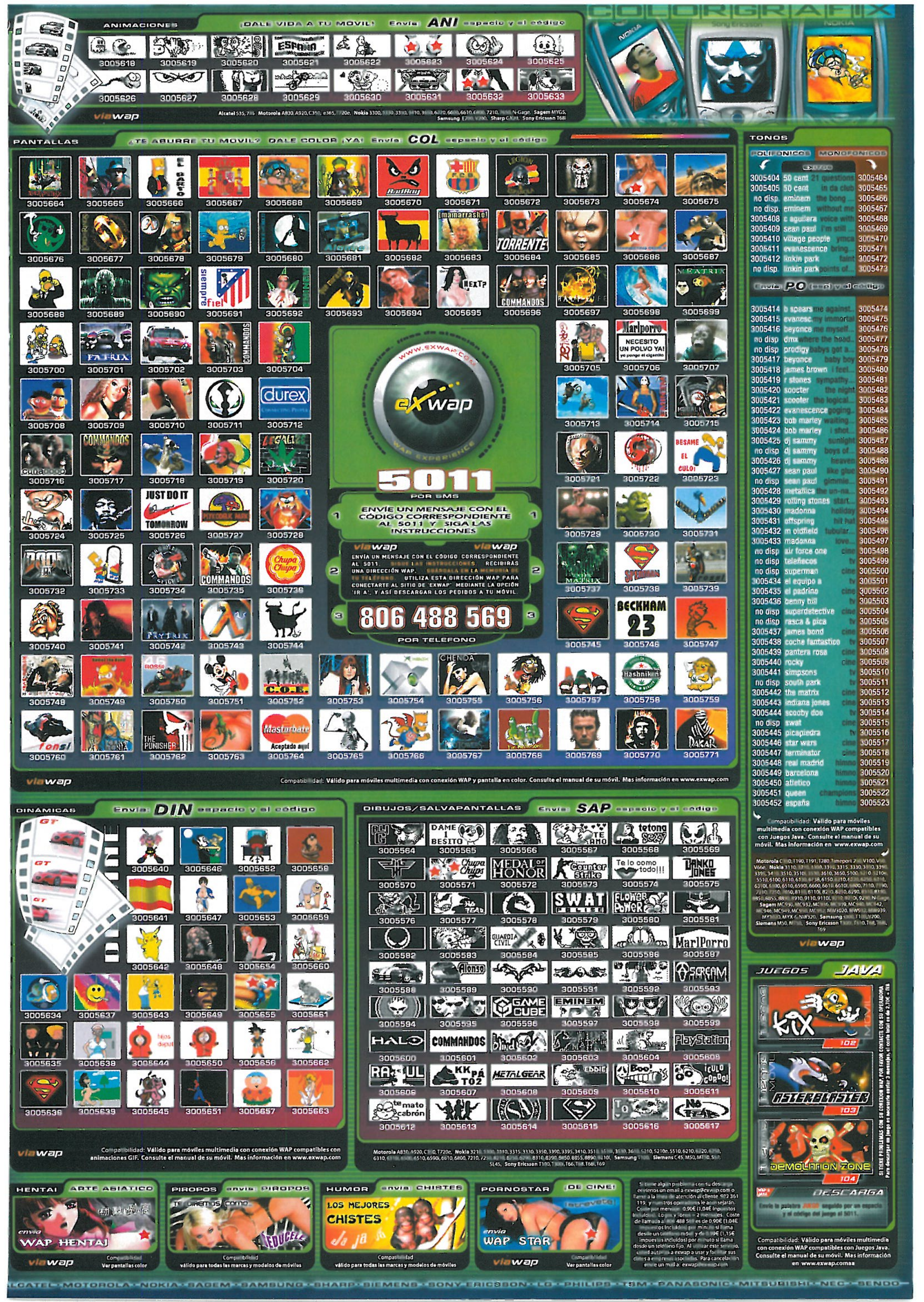


EN RESUMEN

Battlefield Vietnam no va a poner en peligro el prestigio de la incipiente saga a la que pertenece. Mapas espectaculares, muchos vehículos, multitud de banderas que capturar... y tan poco tiempo libre para dedicar a todo esto. Habrá que ir pensando alguna excusa para encerrarse en casa esta primavera.



Todo lo que te encuentres por el camino será susceptible de ser utilizado.



COLORGRAFIX
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía ANI espacio y el código
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía COL espacio y el código
TONOS
POLIFÓNICOS
MONOFÓNICOS
www.exwap.com
exwap
WAP EXPERIENCE
5011
POR SMS
ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES
viawap
806 488 569
POR TELÉFONO
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
DINÁMICAS
Envía DIN espacio y el código
DIBUJOS/SALVAPANTALLAS
Envía SAP espacio y el código
JUEGOS JAVA
KIX
ASTERBLASTER
DEMOLITION ZONE
DESCARGA
HENTAI ARTE ASIÁTICO
WAP HENTAI
PIROPOS envía PIROPOS
HUMOR envía CHISTES
LOS MEJORES CHISTES
PORNOSTAR ¡DE CINE!
WAP STAR
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com
ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON · LG · PHILIPS · TSM · PANASONIC · MITSUBISHI · NEC · SENDO



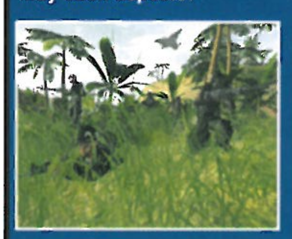
DISTINTOS PUNTOS DE VISTA

Qué le vamos a hacer: la guerra de Vietnam está de moda en el mundo de los videojuegos. A los títulos aparecidos recientemente se une ahora *Battlefield Vietnam*. Y todos tienen formas distintas de representar la jungla.

BATTLEFIELD VIETNAM

En ocasiones, no sabrás si estás en una jungla vietnamita o alguna isla tropical, pero el caso es que el juego va a tener muy buen aspecto.





VIETCONG

No hace falta haber estado en Vietnam para darse cuenta que en cuestión de realismo *Vietcong* se lleva la palma. Y no sólo por sus gráficos, sino también por su planteamiento de juego.

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Esa aglomeración de tierra y vegetación daba el pego, pero no era el fuerte del juego. De hecho, aún le estamos buscando algún fuerte.





Puede que estas barcazas no protejan mucho, pero al menos llevan motor.



Tendría que darles vergüenza luchar contra hombres que no tienen ni botas.

de a pie es una pieza básica, pero las grandes estrellas del juego son los vehículos. *Battlefield Vietnam* no va a ser menos en este aspecto: dispondrás de más de 20 vehículos, muy variados y de simple y eficaz manejo. Ambos bandos van a contar con varios modelos de barcos o lanchas, pero éstos sólo servirán para el transporte de tropas, ya que la guerra marítima no tendrá esta vez un papel comparable al que jugaba en *Battlefield 1942*.

Una novedad importante es que podrás hacer uso de tu arma siempre que vayas como pasajero en cualquiera de los vehículos. La principal ventaja de esto es que ya no te sentirás como una diana móvil cuando cruces un río, porque la opción de cruzar a nado sigue siendo lenta y poco segura.



No permitas que se caliente demasiado la ametralladora.

Malditos mosquitos

Por tierra, la cosa va estar un poco más movidita: varios tanques y piezas de artillería se las verán con alguna que otra curiosidad con ruedas, como la Vespa de dos plazas. De las partidas que pudimos jugar sacamos un par de conclusiones lógicas respecto a los vehículos terrestres. Aunque haya carros de combate, raramente se convertirán en el oscuro objeto de deseo de los jugadores. La mayoría de los mapas tienen como escenario la selva, y si tratas de imaginarte un Sheridan moviéndose por los estrechos caminos de tierra y puentes de madera, rápidamente entenderás que aquí los blindados son más bien un elemento defensivo de las bases.

Es más, en muchas ocasiones, el camino más corto entre bases tal vez sea atajar por una ladera y avanzar campo a través para llegar al objetivo. Nosotros hemos intentado maniobras así con los carros blindados y en alguna ocasión hemos acabado estampados contra los árboles.



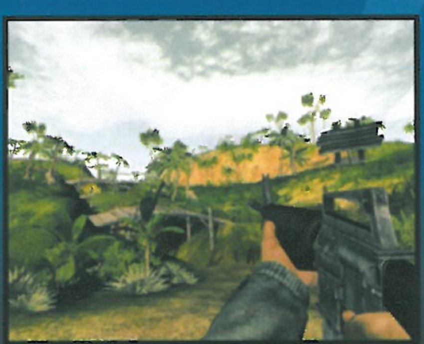
Controlar la artillería no te asegura la victoria. Apuntar no será nada fácil.



Con tanto follaje, los francotiradores lo tendrán más fácil.



Vueles en lo que vueles, el paracaídas siempre lo tendrás a mano.



Un entorno natural divino para una actividad tan macabra como la guerra.



Serán minoría, pero habrá algún que otro escenario urbano.



Robarle la Vespa es provocar, pero tratar de atropellarlo con ella no tiene nombre.

Como en toda guerra moderna que se precie, los que llevarán la voz cantante serán los vehículos aéreos. Habrá para todos los gustos, aunque los helicópteros se perfilan como estrellas indiscutibles de la función dado el reducido tamaño de la mayoría de los mapas. Cierto es que disponer de un F4 capaz de lanzar una bomba de napalm, previo aviso del piloto, puede decantar temporalmente las cosas a favor de tu bando, pero es mucho más eficaz situarte sobre la base enemiga con tu helicóptero y dejar caer sobre ella un enjambre de unidades aerotransportadas. Y no sólo eso, también podrás transportar con ellos vehículos pesados. ¡Incluso elegir uno de tus mp3 y escucharlo en pleno vuelo!

Dispondrás de más de 20 vehículos, muy variados y de simple y eficaz manejo

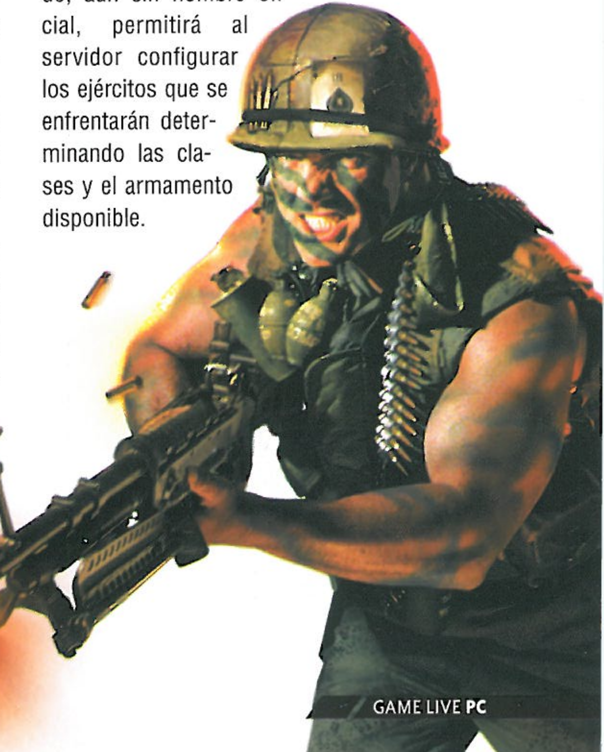
Sinfonías de guerra

La opción de radio estará disponible en cualquier vehículo grande. Si escuchas un mp3 propio, sólo lo oirás tú, pero si eliges uno de los que incluye la banda sonora del juego también el resto de jugadores cercanos a tu posición podrán oírlo. Puedes hacerte una idea de lo que sentimos cuando, jugando con un soldado vietnamita, nos sobrevoló un Huey con los altavoces escupiendo a todo volumen *La cabalgata de las valkirias* de Wagner. Sí, un detalle de película.

Aunque *Battlefield Vietnam* contará con una campaña para un solo jugador (que consistirá en una serie de misiones de conquista enlazadas), está claro que el atractivo del juego se va a centrar preferentemente en el modo multijugador.

En él se conserva el espectacular modo conquista, aunque va a sufrir alguna ligera modificación. En primer lugar, cada vez que te acerques a una bandera verás un indicador que te mostrará el tiempo de que dispones para capturarla. Este indicador será del color del equipo que posea la bandera en ese momento. El detalle del temporizador tiene su importancia, ya que la cuenta atrás se detendrá cuando haya algún enemigo cerca y se acelerará cuando seáis varios los soldados del mismo bando que os aproximáis al objetivo.

La segunda novedad será un modo progresivo en el que los resultados del último mapa se conservarán en el siguiente. Ello obligará al bando perdedor a hacer un sobreesfuerzo para remontar en el siguiente enfrentamiento. El otro modo confirmado, aún sin nombre oficial, permitirá al servidor configurar los ejércitos que se enfrentarán determinando las clases y el armamento disponible.



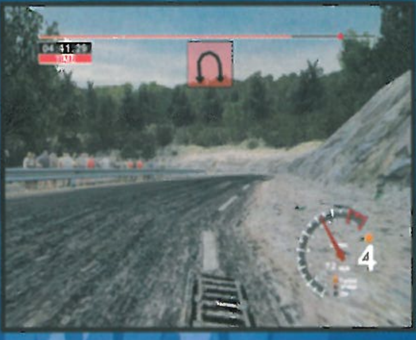


COLIN MCRAE RALLY 04

Mientras **se mantiene la incertidumbre** sobre si la carrera profesional del escocés volador ha concluido definitivamente o no, **Codemasters finaliza la versión de PC** de la cuarta entrega de la serie. Los tres Colin McRae anteriores fueron sobresalientes, así que **lógico es preguntarse qué puede ofrecernos** éste **para** sorprender y **elevar el listón** otro par de centímetros.

Por A. Guerra


El flamante Citroën Xsara, actual campeón mundial de rallies.


La perspectiva en primera persona te dejará cosido al terreno.


El nivel de desperfectos que sufrirán los coches será monumental.


En muchos momentos te verás entre el cielo y el suelo.

En ocasiones, usarás el limpiaparabrisas sólo para quitar el polvo de la luna.

Colin McRae, el de carne y hueso, pasa por su peor momento deportivo en muchos años. Tras ganar un Mundial con Subaru, su periplo en Ford y la breve estancia en Citroën, el escocés volador no tiene equipo para el Mundial de Rallies de la próxima temporada. De momento, ha tenido que conformarse con una plaza en el París-Dakar con el equipo Nissan, pero cada vez parece más probable que se tome un año sabático o acabe abandonando la competición. Esperamos que eso no suponga el punto final para la serie de simuladores automovilísticos de Codemasters, porque gracias a ellos hemos vivido un lustro automovilístico de ensueño.

El primer *Colin McRae Rally* marcó un punto de inflexión en el género. No contaba con la licencia oficial del WRC, pero sí con los derechos de reproducción de las marcas y muchos de los pilotos. La segunda entrega amplió la oferta introduciendo nuevas competiciones, modelos y unas opciones multijugador de alto nivel, pero fue la tercera (espectacular y realista como muy pocos juegos anteriores) la que dejó el listón más arriba.

Sin embargo, *Colin McRae Rally 3.0* no gustó a todo el mundo. Los anteriores habían suscitado un amplio consenso entre los usuarios de compatibles, pero éste recibió serias críticas, sobre todo en los siempre activos foros on line de aficionados. Hubo quien opinó que no aprovechaba plenamente las posibilidades de hardware del PC; que los vehículos no se integraban apropiadamente con los escenarios, o que la falta de opciones on line o la imposibilidad de correr la temporada con automóviles distintos del Ford Focus eran serios lastres.

La voz del copiloto se adecuará mejor que la de su antecesor a los tramos, sin que se aprecien errores

Pese a que algunas de estas críticas pueden parecer un tanto injustas (después de todo, hablamos de uno de los mejores juegos de carreras del pasado año, por no decir el mejor) lo cierto es que Codemasters las ha tenido muy en cuenta. La nueva edición de la serie intentará mantener las constantes del juego, pero introduciendo nuevos elementos destinados a satisfacer a los que no quedaron del todo convencidos con la anterior.

Más y aún mejor

De todas maneras, tampoco quedaba mucho por hacer. Las mejoras pasan por reunir todo lo que ofrecían las entregas anteriores en un único programa, mejor y más grande. Esto explica que el desarrollo de la cuarta parte esté avanzando tan deprisa: el trabajo realizado con anterioridad es una base excelente que ya casi garantiza la calidad del resultado final.

TALLER MECÁNICO

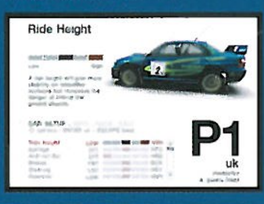
Siempre importante en toda simulación del género que se precie, las puestas a punto de *Colin McRae Rally 04* previas a la carrera te pondrán a prueba en pequeños tramos fuera de carrera. Al menos, nuestro mecánico jefe no dudará en aconsejarnos los mejores reglajes.

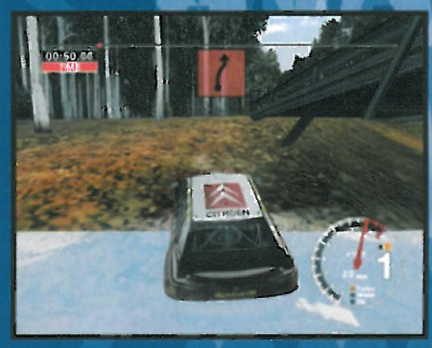




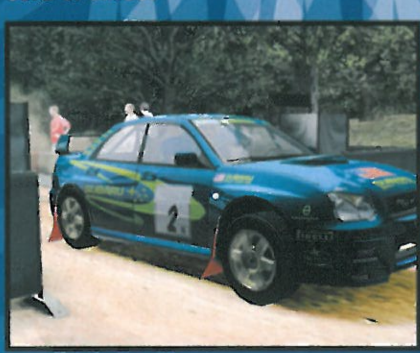
El tipo de neumático decidió más de una carrera del Mundial, así que no deberás perder detalle respecto del terreno y las cambiantes condiciones climatológicas. La amortiguación también será determinante: ¿Estable y dañina para los bajos o inestable y segura? ¿Rígida o blanda?

Para tomar las curvas a tope, nada mejor que acertar con la dureza de la barra antivuelco y el equilibrio de los frenos, evitando subvirajes. La respuesta de la dirección depende de tu gusto personal, pero la relación de marchas está condicionada por lo sinuoso o no del recorrido.





No siempre el camino previsto será el único.



Hasta Petter Soldberg aplaudiría el nivel de detalle del Subaru Impreza.

Entre las novedades, destaca que podremos emplear en el Mundial (el principal modo de juego en solitario) cualquiera de los más de 20 coches incluidos. Entre ellos, llaman la atención los oficiales del WRC con tracción a las cuatro ruedas, caso de los Xsara, 206, Impreza, Evo 7 o Focus. También encontraremos los de tracción a dos ruedas (Golf, Saxo, Puma, ZR, Puma) y un puñado de clásicos y especiales, como el inolvidable Lancia Delta Integrale, que deberás ganarte consiguiendo una serie de hitos concretos para desbloquearlo.

Todos estos vehículos tendrán un aspecto imponente. En Codemasters saben de sobras que a un aficionado a los juegos de carreras se le gana, en primer lugar, por los ojos, y *Colin McRae Rally 04* no va a decepcionar en ese sentido. Impresiona la suavidad con que se reproducen los ángulos y curvas de cada vehículo, el ajuste de colores y pegatinas, la nitidez del reflejo solar sobre la chapa o la calidad del destello en las luces de freno. Además, tanta perfección visual podrá disfrutarse con un rendimiento fluido en ordenadores de gama media.

Colin McRae Rally 04 podrá presumir de ser el juego de conducción más realista hasta el momento

El nuevo *Colin* estará dirigido a los amantes de la simulación, pero sin renunciar un ápice a la conducción arcade. En él reaparecen las añoradas opciones de juego on line, pero no se renuncia a una filosofía centrada en el modo de competición en solitario, con tramos en los que hay que batir a los rivales cronómetro en mano.

En el apartado de mejoras gráficas, se está dedicando una atención preferente a los decorados y la integración en ellos de las carrocerías de los vehículos, dado que la representación de estos últimos ya podía considerarse casi perfecta. El modelo de daños también se está trabajando en profundidad para que los vehículos se deformen de manera realista, pierdan piezas o se hagan añicos al golpear las vallas, rocas y troncos que limitarán los caminos a recorrer, ya de por sí angostos.

Con la maleta preparada

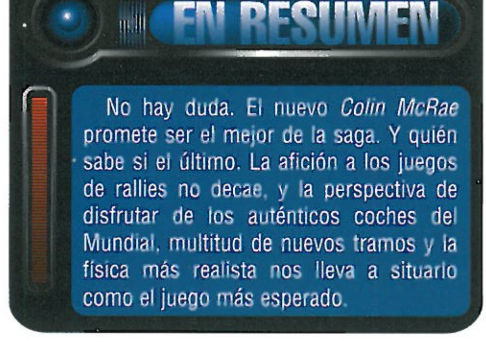
El juego ofrecerá casi medio centenar de pruebas repartidas por países de todo el globo, entre los que se encuentran España, Finlandia, Reino Unido, Japón, Grecia, Australia, Suecia o Estados Unidos. De esta manera, se cubrirá un amplio espectro de superficies, condiciones climáticas y diseño de etapas (habrá seis en cada país, más cuatro jornadas superespeciales).

En lo que a mecánica se refiere, se podrán cambiar los parámetros de configuración del coche, afrontar reparaciones y disponer de un área de pruebas para comprobar si los reglajes se ajustan a las características del tramo a recorrer.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Codemasters
EDITOR:	Codemasters
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

No hay duda. El nuevo *Colin McRae* promete ser el mejor de la saga. Y quién sabe si el último. La afición a los juegos de rallies no decae, y la perspectiva de disfrutar de los auténticos coches del Mundial, multitud de nuevos tramos y la física más realista nos lleva a situarlo como el juego más esperado.





Las pistas de hielo pondrán de los nervios a cualquiera.



Los efectos de roce se recrearán de forma eficaz.


A media tarde ya podrás emplear los faros.

Antes de meterte en harina, podrás realizar pequeños recorridos de prueba para asegurar la idoneidad de las prestaciones en las nuevas piezas que incorpores a tu vehículo. Mucho ojo, porque aunque tu jefe de taller te aconsejará unos reglajes correctos con los que afrontar los tramos, éstos no serán necesariamente los mejores en cada ocasión. Sólo la experiencia puede convertirte en un profundo conocedor de las posibilidades mecánicas del automóvil que manejas.

Afrontarás tramos y rallies sueltos para practicar. Como el juego guarda la imagen fantasma (con textura transparente en color rojo) del mejor recorrido realizado hasta el momento, podrás "competir" con ella y aprender en qué lugares puedes obtener ventaja. A la larga, la opción estrella pasa por disputar una temporada completa y hacer todo lo posible por conseguir resultados óptimos tramo a tramo.

En cuanto a física, un área esencial cuando hablamos de simuladores con pretensiones realistas, los resultados prometen. Se está consiguiendo un nivel de verosimilitud más que notable, sobre todo si tenemos en cuenta que el comportamiento de una bestia de cuatro ruedas de este calibre, cuyo coste puede superar el millón de euros, no es nada fácil de recrear. En altas velocidades, una simple piedra, el dibujo borrado de los neumáticos o la gravilla de una curva cerrada podría mandarnos fuera de la carretera en cuestión de décimas de segundo, resultando casi imposible reaccionar.

Daño demoledor

Las primeras impresiones no pueden ser mejores. En cuanto la cámara se ponga en movimiento, disfrutarás de un espectáculo gráfico de altura. Guiándonos por la versión previa a la que hemos tenido acceso, el rendimiento del programa va a ser francamente bueno, sin ralentizaciones importantes pese a los complejos efectos visuales implementados.

La suavidad será la misma ya estés echando mano de la perspectiva de persecución del vehículo o de las vistas sobre el capó, frente al parachoques o en el interior de la cabina, la más realista. La diferencia estriba en que, sentado en el asiento del conductor, tendrás que vértelas con todo lo que golpee el parabrisas, ya se trate de tierra o agua, con el consiguiente uso forzado del limpiaparabrisas. Ello no sería demasiado grave si no fuera porque, en ocasiones, debido al número de golpes que acusará la carrocería, el capó puede llegar a soltarse y quedarse levantado en plena marcha, cegándote por completo.

Detalles de realismo exacerbado como éste se suceden en lo que a los daños físicos se refiere. Por lo visto hasta ahora, *Colin McRae Rally 04* podrá presumir de



Al amanecer echarás de menos las gafas de sol.



ser el juego de conducción más realista realizado hasta el momento. Tanto, que el programa te dará la opción de rebajar la cuantía de los daños, por si no quieres destrozar tu máquina al límite.

Claro que ello no pasaría de resultar una bonita mejora visual si no fuera porque cada golpe que le das al coche tiene su repercusión directa en la respuesta mecánica de éste. Es por ello que algunos impactos podrán derivar en comportamientos mecánicos no esperados, como pérdida de frenada, dirección brusca o subviraje en las curvas. Eso si no se detiene de golpe el motor por un fallo electrónico o pierdes lunas, ruedas y puertas. En fin, que este programa promete ser rico en contratiempos de los que martirizan a pilotos como nuestro desafortunado Carlos Sainz.

Exigencia máxima

Lo principal que suele pedirse a un buen juego de rallies (al margen de gráficos y una conducción precisa) es que suponga un verdadero reto, que ponga a prueba las habilidades del jugador en recorridos de un nivel de exigencia extremo. Este juego lo consigue gracias a los continuos ascensos y descensos, estrechamientos, túneles, riachuelos, zonas heladas, tramos nevados, saltos, cruces, curvas cerradas y obstáculos imprevistos en la calzada que te obligarán a frenar en seco.

Ninguno de estos obstáculos va a ser infranqueable, pero las posibilidades de alejarse de las rutas predeterminadas para atajar y evitar accidentes van a estar limitadas. Los elementos de señalización o los arbustos sí que podrán ser atravesados, pero pueden ocasionar un pequeño golpe o, peor, un leve descontrol.

Conservar la mecánica apurando a tope; ésa va a ser la clave del éxito en este juego, porque los daños mecánicos exigen tiempo de reparación y no vas a disponer de mucho (sólo una visita al taller móvil cada dos tramos). Afortunadamente, hay varios niveles de dificultad y cualquier jugador mínimamente avezado tendrá su oportunidad en los más bajos. Otro cantar serán los avanzados y para expertos, donde el menor fallo te costará unos segundos que harán esfumarse cualquier posibilidad de victoria.

Esta cuarta edición supondrá una seria evolución en cuanto a acabado y nivel gráfico. De todas formas, no cabe esperar que todo sea perfecto, pues en las tomas más cercanas verás que ni las texturas son primorosas ni lo serán algunos de los elementos decorativos del escenario, tales como las hojas de los árboles, que van a seguir siendo bidimensionales. Pero ello no perturbará la experiencia, pues el efecto de velocidad estará tan conseguido que difícilmente podrás reparar en ello hasta ver las repeticiones.

El modelo de conducción tampoco será perfecto, pero sí el mejor que haya pasado



Podrás activar el coche fantasma (en rojo) para correr contra tu mejor vuelta.



Nada como la cámara en cabina para sentirte en la piel de Colin McRae.



POLVO SOMOS...

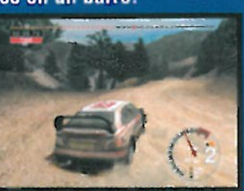
Y en polvo convertiremos buena parte de los recorridos, ya que en esta edición se potenciará sobremanera el empleo de los efectos de partículas para dejar claro el impacto de los bólidos sobre el terreno.

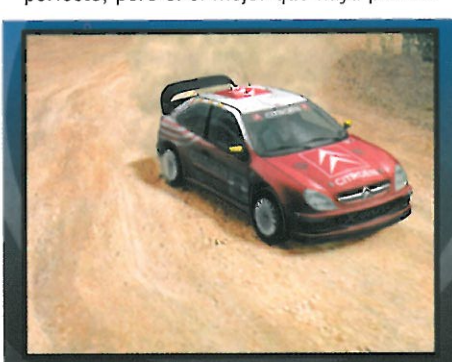




Excelsas nubes de polvo, humo y tierra flotarán para dejar constancia de nuestra pisada, cual rey de los hunos. Pero como todo en este juego, pasará factura. En principio la mecánica deberá resistirlo...

...pero la carrocería quedará reducida a la pesadilla del ama de casa más hacendosa. Y si empleas la vista desde el interior del habitáculo, deberás accionar los limpiaparabrisas o no verás tres en un burro.





Las repeticiones nos dejarán imágenes como ésta.



Los colores verde y rojo de la interfaz comparan tu tiempo con el de los demás.


Es necesario ser un maestro del derrape para triunfar.


El comportamiento del coche sobre las distintas superficies promete mucho realismo.


Pegarte a los límites del camino conlleva el riesgo de descubrir sus piedras.

Las mejoras pasan por reunir lo que ofrecían las entregas previas en un único programa, mejor y más grande

por un PC. Se sentirá la potencia de estas bestias de la tierra y el asfalto cuando estés al volante, y su comportamiento será fiable. Incluso demasiado. En ocasiones podrás tomar riesgos que en condiciones normales te dejarían dando vueltas de campana o fuera de carrera.

Y eso que los programadores han optado por eliminar los estabilizadores que anteriormente "sujetaban" el coche en los giros, haciéndolo pivotar sobre su centro. En cualquier caso, un modelo físico absolutamente correcto reduciría al mínimo las opciones de victoria del común de los mortales.

Te saldrás, sí, pero con la ventaja de volver automáticamente a la carretera en tres segundos por arte de magia. Ello hará que jugadores con poca experiencia en títulos de carreras puedan sorprender realizando tiempos más que aceptables en sus primeros tramos. Ya dijimos que no va a ser un juego fácil, pero las virtudes en el control y la respuesta en el manejo del coche prometen ser tan altos que cualquiera con carné de conducir podrá defenderse sin problemas.

Además, puestos a enumerar virtudes, estamos en disposición de confirmar que el juego llegará completamente traducido al castellano y que la voz del copiloto se adecuará mejor que la de su antecesor a los tramos, narrando las anotaciones en el momento justo sin que se aprecien errores. Asimismo, contaremos nuevamente con la ayuda de los iconos superiores para que entre la vista y el oído nos dé tiempo a reaccionar adecuadamente.

Vuelve ese sentimiento

No echaremos de menos los extras a los que Codemasters nos tiene acostumbrados, ya que habrá numerosos vehículos, tramos y competiciones que descubrir. Algunas resultan tan apasionantes como las especiales que emulan la Carrera de Campeones, con un dúo de coches recorriendo el circuito a la par. Además, hallaremos nuevamente los vehículos del Grupo B y clásicos como el dos caballos de Citroën, los Ford Escort o el impagable Audi de los 70.

Si llegases a dominar por completo cada uno de los casi 50 tramos disponibles, así como todos los rallies (algo harto difícil, pues te encontrarás con 34 superficies de carrera y 19 compuestos de neumático distintos), te quedará la opción de crear trazados a tu gusto combinando todos los que vienen en el juego.

Como guinda, dispondrás también del Campeonato Experto, que te obligará a competir con la cámara de cabina, daños realistas y cambios manuales, el reto definitivo para los jugadores profesionales.

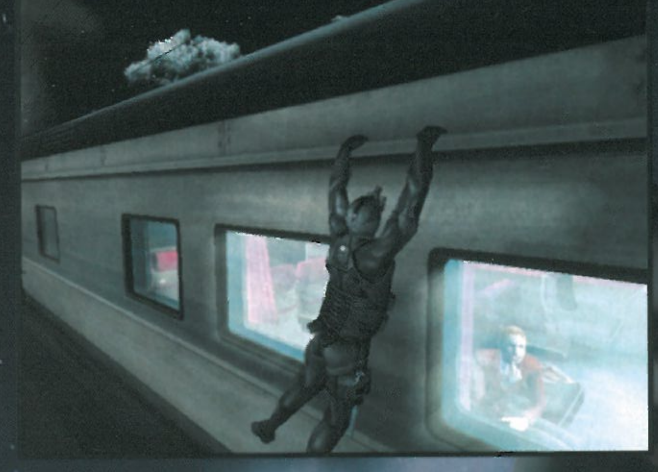
En cuanto a opciones multijugador para red local o Internet, dispondrás de modos para un máximo de ocho usuarios en pruebas tanto competitivas como cooperativas.

Por encima de todo, parece claro que el juego va ser capaz de transmitir las incomparables sensaciones de siempre, desde la necesidad de decidir en una fracción de segundo a la tensión extrema de conducir un bólido desbocado confiando en tu pulso y tus reflejos.


Por el camino te toparás con túneles y otros elementos sugestivos.





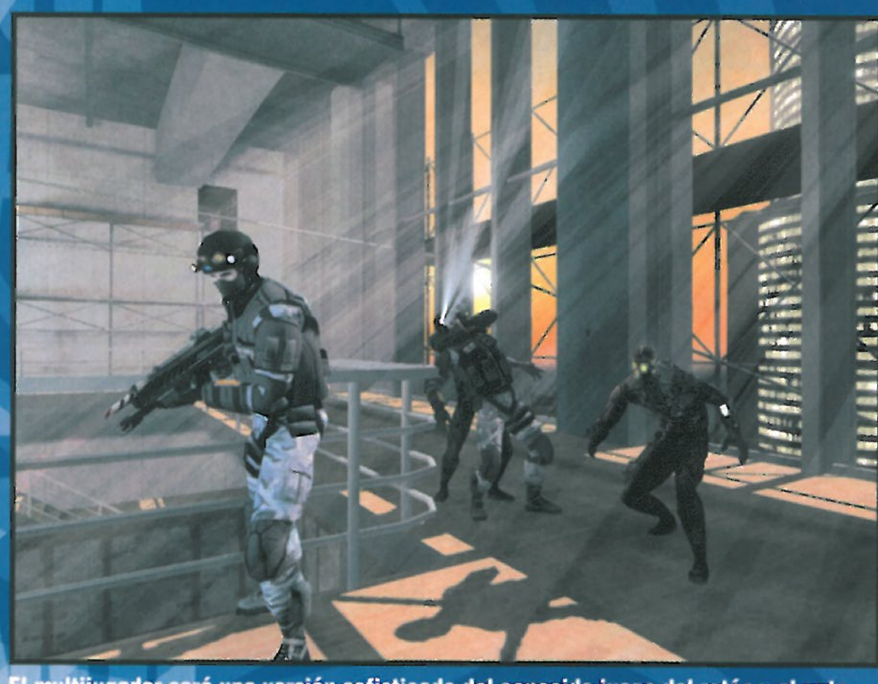




Tom Clancy está dispuesto a inundar las estanterías con títulos basados en su particular universo. En esta ocasión, **repite protagonismo** el agente especial **Sam Fisher.** Inconfundible no sólo por sus sienes canosas, sino también por los **destellos verdosos** que **le preceden** en la sombra.

Por J. J. Cid

SPLINTER CELL
Pandora Tomorrow



El multijugador será una versión sofisticada del conocido juego del ratón y el gato.

La leyenda de la caja de Pandora es la versión pagana (pero igual de misógina) del mito cristiano de Eva. En ella se cuenta cómo Epimeteo y Prometeo moldearon al hombre a imagen y semejanza de los dioses con un poco de tierra y cielo. Luego, robaron el fuego de Atenea y se lo entregaron a los hombres, lo que convirtió a éstos en la más poderosa de las especies. Zeus, furioso por la osadía de los ladrones del fuego divino, urdió un castigo terrible: creó a la primera mujer, Pandora. Epimeteo, guardián de objetos poderosos, recibió a Pandora como regalo de buena voluntad de Zeus. Convivieron plácidamente hasta que la curiosidad de Pandora por los objetos de Epimeteo la llevó a abrir una caja prohibida. Del recipiente brotaron plagas, catástrofes y enfermedades. Pandora intentó cerrarla apresuradamente, pero sólo una cosa quedó en su interior: la esperanza.

El reclamo más interesante de esta segunda parte será su apartado multijugador

Peligro inminente

La continuación de *Splinter Cell* hace referencia a esta leyenda no precisamente urbana. En esta ocasión, el poseedor de esta terrible caja es el líder de la guerrilla indonesia Suhadi Sadono, un carismático rebelde dispuesto a recurrir a la guerra bacteriológica a gran escala. Como no podía ser de otra manera, el inefable agente Fisher será el encargado de evitar que la caja de Pandora sea abierta.

Éste es el argumento. Como habrás advertido, va en la línea del de otros juegos basados en el universo de Tom Clancy. Este episodio lo firma un tal J.T. Petty, aunque Clancy se ha encargado de supervisar algunos aspectos y dar por buena la trama. Según los creadores del juego, el argumento tendrá ahora un peso superior y los personajes estarán mejor perfilados que de costumbre.

En esta ocasión los malos no serán tan malos y los buenos no lo serán tanto. Incluso el antes dócil agente Fisher se verá en situaciones que le harán cuestionarse más de una orden. La ambigüedad ética de tu adversario te colmará de dudas y te sumirá en la confusión. En definitiva, que puede afirmarse que vamos a disfrutar de una buena dosis de acción narrativa, con un hilo argumental sólido y denso, mucho más que un simple pretexto para ir asumiendo sucesivas tareas.

Con esta segunda parte se está queriendo pulir los pequeños desequilibrios que presentaba el *Splinter Cell* original. En lo relativo al apartado jugable, el equipo de desarrollo anuncia cambios sustanciales. Uno de los más necesarios, sin duda, pasaba por que el juego dejase de depender del sistema de ensayo y error, algo que ocurría en gran parte de las fases del original. En este sentido, se está trabajando para que las misiones admitan soluciones alternativas y para incorporar unos niveles de alerta mucho más flexibles. De esta

manera, ningún camino será del todo obvio y se eliminará la tensión irreal que creaba la certeza de que un fallo minúsculo echaba por tierra toda una misión.

Mejorando a Fisher

El agente Fisher va a cobrar aún más protagonismo. Ubisoft se ha propuesto crear un personaje más rico y atractivo, y para ello se han cuidado en gran medida las secuencias no interactivas y la personalidad que el protagonista refleja en ellas. Su implicación en la trama será mayor y su carácter corrosivo y sarcástico será puesto de relieve aún más si cabe. En este sentido, se ha localizado el juego íntegramente a nuestro idioma con la ayuda de actores y dobladores profesionales. Esperemos que el resultado obtenido tenga un buen nivel y se aleje de los doblajes desapasionados y monocordes que hemos escuchado últimamente.

Pero Fisher no sólo ha evolucionado en el plano psicológico. También ha visto cómo aumentaban el abanico de movimientos que puede desplegar en combate y el número de objetos que puede manipular. De esta manera, se han añadido más acrobacias y movimientos tácticos reales, como el denominado giro SWAT. Este movimiento resulta muy útil para abordar en solitario puertas abiertas. Consiste en pasar el obstáculo en dos tiempos mediante un salto y un giro encadenados, con lo que se ofrece menos superficie para recibir impactos enemigos y durante menos tiempo.

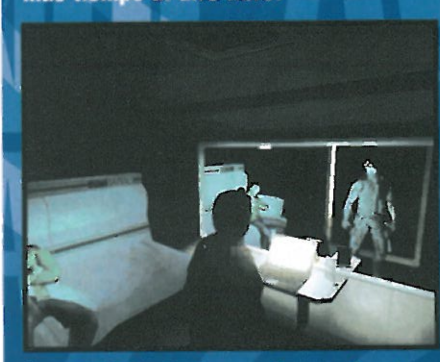
Si algo nos sorprendió de la primera parte fue su espectacular acabado gráfico. El juego lucía en todo momento un aspecto soberbio que se tornaba espectacular cuando entraban en liza los diferentes juegos de luces. Con permiso de *Blade*, *Splinter Cell* es el referente a la hora de asombrarnos con la representación de luces dinámicas.

En *Pandora Tomorrow* se ha querido ir un poco más allá. Se ha añadido una amplia gama de reflejos en diferentes tipos de superficies y más fuentes de luz, como la emanada por los monitores. Las luces naturales también han sido revisadas, de forma que es en los escenarios exteriores donde el juego promete crear las secuencias más espectaculares visualmente hablando.

Como ya hemos dicho, los movimientos de Fisher también han contado con unas mejoras significativas. Desde Ubisoft nos confirman que han seguido con la tónica de



En esta ocasión, Sam Fisher pasará más tiempo al aire libre.



Sam podrá acicalarse al pasar frente a cualquier espejo.





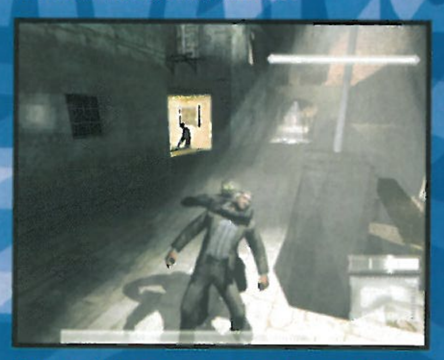
A plena luz, nuestros movimientos deben ser mucho más cautos.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Ubisoft
EDITOR:	Ubisoft
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Con su política de más y mejor, *Pandora Tomorrow* va en la línea de las mejores secuelas. Aunque los retoques son discretos, afectan a áreas de importancia. De hecho, la fórmula va a permanecer casi intacta al tiempo que el acabado técnico da un salto cualitativo. Y es que si algo funciona...


Las localizaciones del juego serán mucho más identificables.

Nunca debemos rescatar a un rehén a la luz de una farola.

CARA A CARA

Pueden derrocar gobiernos y evitar grandes catástrofes. Son capaces de infiltrarse en las instalaciones mejor vigiladas sin activar una sola alarma. Su aliado es el anonimato y su camino lo dibujan las sombras. Dos estilos para dos personalidades básicas en los juegos de acción sigilosa.

SAM FISHER (SPLINTER CELL)



Lugar de nacimiento: Desconocido
Altura: 1,83 cm
Peso: 88 kg
Historial: Fue entrenado por los Navy Seals, donde adquirió suficiente experiencia en combate. Fue agente de la CIA, para quien estudiaba armas y técnicas de combate experimentales. Actualmente trabaja para la NSA.

SOLID SNAKE (METAL GEAR SOLID)



Lugar de nacimiento: Estados Unidos
Altura: 1,78 cm
Peso: 75 kg
Historial: Formado en la agencia FOXHOUND y poseedor de un coeficiente intelectual superior a 160, habla seis idiomas perfectamente y conoce las técnicas más avanzadas de combate. Actualmente pertenece al grupo anti-Metal Gear «Philanthropy».

creación de fotogramas según las técnicas de animación tradicionales, dejando de lado la captura de movimientos. Ello se debe a que muchas de las acciones que se pretendía incorporar son realmente difíciles de capturar en un modelo real. El problema no radica en la complejidad técnica del asunto, sino en dar con algún ser humano capaz de realizar todas las acrobacias que vemos en el transcurso del juego.

Además de añadir nuevos movimientos, como el comentado giro SWAT, los ya conocidos han sido mejorados. Se han implementado pequeñas animaciones intermedias para suavizar aún más las acciones y que todo parezca mucho más real.

Quizás se te haga difícil imaginar que el apartado gráfico de *Splinter Cell* pueda mejorar de forma significativa. Pero, después de ver en movimiento a Sam Fisher en *Pandora Tomorrow* y compararlo con el juego original, te podemos asegurar que el trabajo realizado en este apartado ha sido extraordinario.

Sigilo compartido

El reclamo más interesante de esta segunda parte es su apartado multijugador. Es difícil diseñar un modo a varias manos para un juego de este tipo, basado en la infiltración solitaria. Por suerte, los desarrolladores han demostrado una notable creatividad y un agudo sentido de lo que puede funcionar.

La solución adoptada consiste en combinar, a grandes rasgos, la infiltración con la acción vertiginosa. Se crean dos equipos de dos miembros cada uno. Uno de estos equipos jugará al estilo arcade tradicional y dispondrá de armamento propio mucho más expeditivo que el usado durante el juego. La perspectiva será únicamente en modo subjetivo y la tarea será localizar y eliminar a los dos miembros del otro bando. Este otro equipo lo formarán dos agentes especiales pertenecientes a los Shadow Net. Con estos personajes, el juego pasará a controlarse desde la conocida vista en tercera persona y podrá hacerse uso de todas las tácticas que despliega Fisher durante el juego.

A priori, y sin verlo en funcionamiento, suena interesante la posibilidad de enfrentar a dos equipos tan diferenciados. Por desgracia, Sam Fisher no podrá ser usado por ninguno de los equipos en la opción multijugador, aunque viendo a los Shadow Net en movimiento parece que tampoco echaremos demasiado en falta al tipo de las sienes plateadas.

Hasta el espionaje más sofisticado necesita de una revisión. Con *Pandora Tomorrow* se intentará pulir un juego redondo para muchos y que ya acaparó elogios en su día. La receta pasa por introducir retoques técnicos, más misiones, nuevos artilugios, más movimientos y un sugestivo apartado multijugador. Razones más que suficientes para prestar atención a esta secuela.


Cualquier terrorista es mucho más locuaz con un arma en la nuca.

SÖLDNER
Secret Wars

Combinando acción y táctica en un entorno bélico en el que las fuerzas especiales dominan el arte de la guerra, ***Söldner*** **se perfila como una propuesta poco convencional**: no hay objetivos, **se trata de sobrevivir** y derrotar al enemigo.

Por N. Vico



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Wing Simulations
EDITOR:	Jowood
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Un prometedor juego de acción bélica ambientado en un futuro cercano. Su principal objetivo es llevar el modo multijugador hacia nuevos horizontes en cuanto a riqueza y posibilidades de interacción. Y todo ello en un entorno 3D inmenso y con enormes dosis de realismo.

El modo para un jugador de *Söldner* va a ser algo inusual: como mercenario, ya sea al mando de un equipo de fuerzas especiales o como miembro del mismo, podrás elegir entre una serie de misiones en las que trabajarás para diferentes países. La elección y ejecución con éxito de dichas misiones va creando nuevas situaciones en función de a qué países hayas podido ofender con las acciones realizadas. Así, la campaña transcurrirá de forma dinámica y sin un objetivo concreto más que el de avanzar, obtener mejores equipos y seguir combatiendo.

Toda la acción transcurrirá en la zona del mar de Bering, entre Rusia y Alaska, dentro de un enorme mapa (4.062 x 2.167 millas) recreado con gran detalle gracias a datos reales de satélite. Además, el escenario presentará cambios climáticos y ciclos de noche y día.

Cubran ese flanco

El juego va a apostar por la acción táctica en equipo. Para empezar, podrás crearte un personaje a medida alterando su aspecto gracias a un simple menú de fácil manejo y que contiene posibilidades para obtener más de 60.000 combinaciones diferentes entre atuendo, rostro, pelo, botas, etc. Una vez en campaña, dispondrás de un sistema de órdenes y comunicación con el que se podrán asignar órdenes básicas o complejas dependiendo de la graduación. Este sistema también estará presente en el modo multijugador, en el que se amplían las posibilidades.



Esa casa podría ser un nido de enemigos. Y si no, da igual.



La mejor forma de evitar la llegada de refuerzos es acabar con el transporte.



Los soldados que albergaba la base huyen despavoridos ante las granadas.



Volando el puente obligaremos al rival a dar un largo rodeo.

DESTRUCCIÓN PROGRESIVA

Uno de los elementos llamativos del juego es que el motor 3D incorpora una nueva tecnología llamada ADS (Advanced Destruction System) que permitirá la completa destrucción de unidades motorizadas, edificios y árboles. Para proporcionar mayor realismo, todos estos elementos se deteriorarán poco a poco, de modo que, por ejemplo, una casa tendrá varios estadios de desperfectos antes de ser destruida por completo.







Este apartado multijugador, que está en fase de pruebas, promete mucho. Entre otras cosas, permite alterar numerosos parámetros para personalizar los escenarios, las modalidades y hasta crear escenarios propios. Se incluirán todas las modalidades clásicas con múltiples variantes.

Como detalle curioso, obtendrás dinero completando determinados objetivos y derribando enemigos. El dinero obtenido estará a disposición de todo el equipo (si juegas por equipos, claro). Podrás depositarlo en unos contenedores especiales situados en lugares concretos del mapa y que harán las veces de cajero automático donde comprar armas y equipamientos varios. El número máximo de jugadores tanto en red como a través de Internet será de 32, si bien Wing Simulations piensa crear servidores dedicados con capacidad para 128.

La campaña transcurrirá de forma dinámica y sin un objetivo concreto

Otra de las líneas de trabajo de los desarrolladores pasa por ofrecer una serie de opciones especiales para los clanes, como la de crear identificadores visuales únicos para los miembros de un clan, clasificaciones y otros elementos que se podrían incluir en la versión final o en un parche posterior.

En partidas a varias manos, un miembro del equipo podrá ser designado comandante. El elegido podrá acceder a ciertos dispositivos y sistemas especiales, como un satélite espía con capacidad para hacer zoom sobre el mapa o ventanas de estado del equipo en pantalla. También podrá dirigir el equipo hacia hitos tácticos y establecer puntos de ruta.

En cuanto a vehículos, tendrás la opción de hacerte cargo de jeeps, tanques, helicópteros, aviones con aterrizaje y despegue vertical como el Harrier... La lista se prolonga hasta más de 70. Podrás asumir el control de muchos de ellos, pero también es posible que varios jugadores compartan el mismo vehículo. Por ejemplo, en el caso del helicóptero, uno puede pilotar y dos ocuparse de sendos puestos de artillería, mientras que un cuarto puede ir de pasajero. Y será posible vivir una experiencia probablemente inédita en un juego de acción: saltar en paracaídas.

Apunta bien

Está previsto que el juego incluya más de 60 armas diferentes, desde cuchillos, granadas, pistolas, rifles y lanzacohetes hasta otras que hoy día son simples prototipos. Todas ellas se han modelado en alta resolución y ofrecen un elevado nivel de detalle que se puede apreciar mucho mejor jugando en tercera persona (también podrás jugar en primera).

El efecto de los disparos va a ser variable dependiendo del proyectil utilizado y de la zona del blanco en la que impacte. Es posible hacer blanco en diferentes partes del cuerpo de un enemigo o del blindaje de un vehículo, así como obtener un tiro más preciso en determinadas circunstancias.

Todos estos detalles y posibilidades hacen que las expectativas puestas en el juego sean altas. Estará totalmente en castellano.



CRAZY TAXI 3
High Roller

Cualquiera que pise la calle **sabe que lo de los taxistas** locos **es cierto**: un viaje en taxi puede ponernos el corazón en un puño. La novedad es que ***Crazy Taxi* permite que seamos nosotros** los que se las hagamos pasar canutas al pasajero de turno.

Por A. Guerra

Crazy Taxi 2 nunca fue convertido a PC. Por suerte, semejante injusticia no va a repetirse con la siguiente entrega de la serie, *High Roller*, un producto Xbox que sí va a llegar a nuestros compatibles. Además, sus desarrolladores amenazan con que esta nueva versión multiplicará por tres el número de opciones ofrecidas por el original.

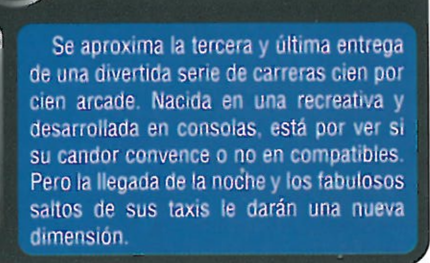
Para empezar, pasaremos de cuatro taxistas a doce, y también será una docena el número de vehículos disponibles. Estos últimos dispondrán de características específicas, ya que las relaciones entre su dimensión y peso condicionarán su agilidad de movimientos, aceleración y velocidad punta. Otro tanto sucede con los personajes, que se mueven entre la socarronería y el dislate en cada uno de sus comentarios.

No van a faltarle gráficos llamativos, una física absolutamente arcade y situaciones de gran comicidad

El juego conservará esa fórmula sencilla que está en la base de su éxito. Una vez más, se trata de recoger pasajeros y llevarlos a su destino lo antes posible, realizando locas maniobras para obtener cuantiosas propinas y acrecentar el marcador. La presión del reloj da a estas alocadas carreras un carácter de vertiginoso reto que se hace irresistible.


DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Strangelite
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Abril


EN RESUMEN

Se aproxima la tercera y última entrega de una divertida serie de carreras cien por cien arcade. Nacida en una recreativa y desarrollada en consolas, está por ver si su candor convence o no en compatibles. Pero la llegada de la noche y los fabulosos saltos de sus taxis le darán una nueva dimensión.


¿Serás capaz de vencer la resistencia del tornado?

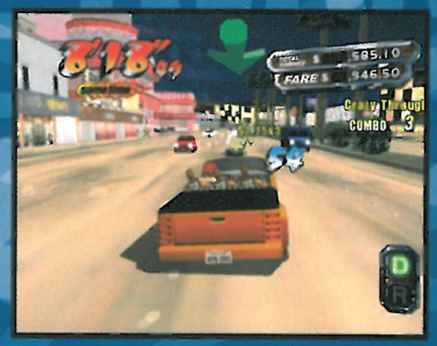

Gracias al nuevo botón de salto, esta entrega va a hacerte volar.


Esta vez, tendrás doce taxistas y vehículos disponibles.

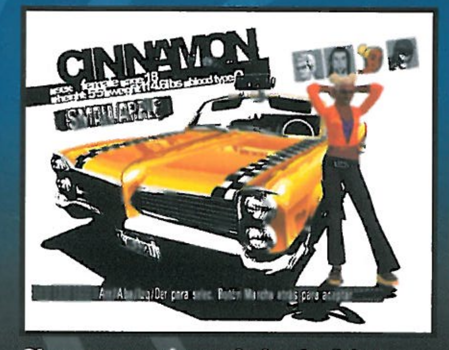
Nocturno y con glamour

Esta nueva entrega contará con refrescantes sorpresas. Por ejemplo, la posibilidad de transportar a la vez varios pasajeros con distintos destinos, lo que te permitirá enlazar las carreras y obtener mayor continuidad. Además, pulsando un botón, se pondrán en marcha los propulsores verticales del taxi que permitirán ejecutar impresionantes saltos. Y tendrás nuevas acrobacias a ejecutar, 25 mini-pruebas que superar y muy interesantes fases de conducción nocturna.

Todas estas locuras sobre ruedas vendrán acompañadas por los habituales comentarios en off, que conservan su tan característica pizca de humor. Además, la



En este original mini-juego deberás devolver la pelota contra el público.



Buena parte de la diversión radicará en transportar varios pasajeros a la vez.

Cinnamon será una de las taxistas más graciosas para controlar.

JUEGUS INTERRUPTUS

Estamos ante un fenómeno que cada día se repite más ante la fortaleza de las distintas plataformas de videojuegos. Las productoras no mantienen la continuidad de sus sagas en un sistema determinado. En compatibles, tenemos varios ejemplos: nos perdimos el primer *Tony Hawk's Pro Skater*, así como *Crazy Taxi 2*, *Driver 2*, *The Simpsons: Road Rage*, *Midnight Club*, *Pro Evolution Soccer 1* y *2* o *Final Fantasy IX* y *X*. Sin embargo, su popularidad no decae y las decisiones ejecutivas hacen que, como el Guadiana, estas series vuelvan una y otra vez pese a "saltarse" algunos capítulos. Otras, como *Midtown Madness 3*, parece que las hemos perdido... ¿para siempre?



banda sonora va a incluir temas instrumentales en la línea de apuesta por el rock habitual en la serie. También se multiplica por tres el número de zonas disponibles, y en toda la extensión jugable veremos comercios y restaurantes de comida rápida por todos conocidos.

El diseño de los niveles parece bastante acertado, ya que ha ganado en recovecos y rutas secundarias. Como antes, podrás saltar de un edificio a otro, invadir espacios peatonales y hacer saltar por los aires lo que encuentres a tu paso. En cuanto conozcas bien el trazado, podrás sacar partido a todas sus posibilidades y convertirte en un as del volante.

Sin controversia

Otra de las bazas fundamentales de *Crazy Taxi 3: High Roller* será el variado elenco de clientes potenciales, cada uno con su carácter y su forma de reaccionar. En cuanto te aproximes a ellos, verás indicada la distancia que te separa del destino al que se dirigen, una información muy útil cuando andas justo de tiempo, de puntos o de dinero.

En la versión que hemos tenido la oportunidad de probar, el rendimiento resulta modélico en equipos potentes, pero está por ver si sus creadores se las arreglarán para que funcione con fluidez en máquinas más modestas, un aspecto que fue el talón de Aquiles de la primera entrega.

Quizá lo más original sean los nuevos retos implementados, que a modo de mini-juegos nos enseñarán a dar acelerones y derrapadas dignos de todo un campeón. Mientras tanto, nos sorprenderemos saltando a través de aros de fuego, destruyendo una invasión alienígena, intentando un home-run de béisbol, saltando entre plataformas con los pasajeros, etc.

Crazy Taxi 3 se caracterizará, sobre todo, por ser un juego más allá de toda posible polémica, sin excesos ni violencia, aunque lleno de un humor ácido y de situaciones delirantes y con un punto cafre. Como de costumbre en la serie, no van a faltarle gráficos llamativos, una física absolutamente arcade, situaciones de gran comicidad y partidas rápidas que representarán un reto incluso para los expertos de toda la vida.



El número azul sobre tus clientes indica el tiempo límite para llegar a su destino.

JOAN OF ARC

Juana de Arco tuvo su ración de gloria póstuma en 1999. Ese año **el mercado se saturó de productos** relacionados con la doncella de Orleáns, desde libros y teleseries a una película que era pura épica de cartón piedra. **Cinco años después, un videojuego** cierra el ciclo.

Por J. Ripoll

Después de dos incursiones fallidas en el campo de la simulación comercial (*Hotel Giant* o *Restaurant Empire*), Enlight Software vuelve a la senda de la estrategia bélica, que tan buenos resultados le dio con *Seven Kingdoms II*. Eso sí, ampliando la escala y combinándola con acción y elementos de rol.

Ambientado en la Francia del siglo XV, *Joan of Arc* arrancará con unas misiones que son acción en tercera persona de la clásica. A saber, combos con la espada, disparos con el arco en primera persona, huidas a lomos de un caballo que parece inmortal y lucha contra numerosos enemigos que no piden turno para atacar. Nada nuevo, vamos. Las innovaciones llegarán en el momento en que la heroína con conexión celestial deba incorporar a guerreros a su cruzada.

Al principio serán tres: Jean de Metz, el duque de Alencon y La Hire. Héroes, respectivamente, en el robo, la destrucción masiva y la creación de defensas. Podrás asignarles tareas concretas o llevarlas a cabo tú mismo. A medida que vayan dejando atrás cadáveres enemigos, irás ganando puntos de experiencia que servirán para aumentar tu fuerza o la gama de golpes que podrá dar tu espada. Es decir, unas gotas de rol a la pócima de acción clásica hasta el momento presentada.

A las barricadas

Pero las guerras no las gana ni las pierde uno solo o con un par de aliados. Hace falta una multitud, y eso es precisamente lo que tendrás a tus órdenes durante la mayoría de misiones. Distanciándote de tu papel de Juana de Arco y tomando una perspectiva cenital más cercana a quienes en teoría defiendes, puedes colocar las torretas defensivas, ubicar tus tropas o definir sus pautas de ataque. Todo en tiempo real. En él, contemplarás el espectacular derribo de castillos o la rendición de ciudades que posteriormente podrán unirse a tu cruzada.

En unos meses sabremos cuán lejos llega el experimento de Trevor Chan y su compañía. Por lo que hemos podido probar, la cosa va por buen camino, aunque a la inteligencia artificial de enemigos y aliados no le irían mal unos retoques y lo mismo puede decirse de las animaciones de los personajes, demasiado encorsetadas. Y, ya puestos a pedir, deberían replantearse incorporar un par de opciones multijugador. Si se cumple todo eso, *Joan of Arc* bien puede ser el reencuentro de Enlight Software con la grandeza perdida.



Los enemigos siempre irán a pedir refuerzos.



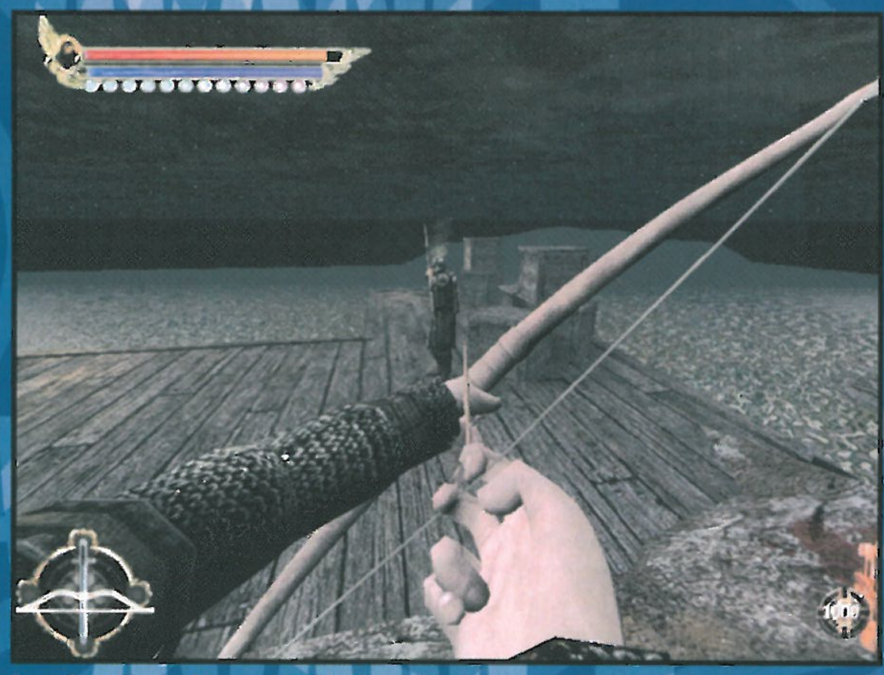
No está de más motivar a tus tropas antes del combate.

DATOS

GÉNERO:	Acción/estrategia
DESARROLLADOR:	Enlight Software
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Primavera

EN RESUMEN

Con este proyecto Trevor Chan apuesta por la fusión total. Su nuevo juego se presenta como una mezcla de acción en tercera persona, estrategia en tiempo real y rol para todos los públicos. Se trata de una apuesta de doble o nada que debemos aplaudir incluso sin saber cómo acabará.



Cuando utilices el arco, cambiarás a primera persona para apuntar mejor.



Seguro que la sangre de los enemigos empañará el suelo.



Con frecuencia te verás superado en número.

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Siguiendo la concepción de *Time Gate*, un título aparecido en 1996, ***Knights of the Temple* da su visión de** la leyenda de **los Templarios** a través de una aventura de acción 3D **en la que los combates pesarán** casi tanto como el prometedor guión.

Por N. Vico



Paul, un joven Templario recién iniciado en la orden, recibe una llamada de auxilio de una conocida dama cuya hija ha sido secuestrada por un obispo. El caballero se dirige al monasterio de Belmont en busca de la bella Adelle para descubrir que el supuesto secuestrador lleva seis años muerto. Aun así, los frailes le instan a que baje a la cripta donde se encuentra el cadáver del obispo.

Éste va a ser el prometedor punto de partida del próximo juego de los creadores de *Enclave*. Starbreeze ha optado por seguir en la línea de su anterior trabajo, si bien ha decidido introducir una serie de mejoras e innovaciones conceptuales que, a primera vista, son bastante interesantes.

El joven Paul inicia su persecución en Europa. El malvado obispo se dirige a Jerusalén con Adelle, pues la joven posee dones divinos que el clérigo pretende emplear para abrir las puertas del Infierno y debe ejecutar unos oscuros rituales en Tierra Santa. Durante el viaje, Paul envejecerá, se fortalecerá, será más sabio, aprenderá nuevas formas de luchar y llegará a poder utilizar algunos de los poderes de Adelle. Así pues, en el momento en que el Templario adquiere estos dones, el juego adopta la clásica fórmula de espadas y brujería, a pesar de que los escenarios son históricos.

Turismo mágico

En algunas fases, Paul tendrá que hacer frente a sus propias pesadillas en un mundo onírico donde las reglas del juego cambian sustancialmente. Además, deberá derrotar a ejércitos de muertos y demonios allá donde vaya, empleando armas arrojadizas o de combate cuerpo a cuerpo como espadas, hachas, dagas y martillos, cada una con sus propios movimientos especiales.

Aún no está claro cómo se adaptará el sistema de combate a PC, ya que en la versión de consolas se hace uso de varios botones, cada uno con su función específica. Sin duda, será difícil adaptar adecuadamente este complejo sistema al combo que forman teclado y ratón.

Knights of the Temple incluirá un total de 25 niveles en los que te esperan muchos combates y algún que otro puzzle basado en manipular o combinar objetos, en la línea de los juegos de acción y aventuras recientes.



ANÁLISIS A LA CONTRA

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Me quedé un poco sorprendido cuando vi en la revista de enero que le habíais puesto un 9 a *The Westerner*. No estoy en contra de las aventuras gráficas. Es más, me fascinan y tampoco niego que este juego sea curioso, entretenido, bastante bueno y adictivo. Pero no creo que merezca un 9 un producto que tiene tantos bugs que casi resulta imposible terminarse el juego. Por ejemplo, cuando envías el telegrama al poeta, este telegrama nunca llega. Y sin él, no puedes retarte con los vaqueros del salón. Estuve mirando en foros a ver si sólo me ocurría a mí, pero también le ocurría a más gente. Puede que no haya indagado bien en el juego y perdonad si he metido la pata pero no he visto otra solución. Me bajé el parche 1.2 para este juego y fue a peor, porque cuando empecé la partida, después de la introducción, el juego se me quedaba en negro y os aseguro que no es por el ordenador, ni la tarjeta, ni nada de eso. Así que ya no sé qué hacer con este juego, si ponerlo en la estantería como recuerdo o utilizarlo como posavasos.
Dany "Exo" (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Nava ha desempolvado el talonario y está fichando a diestro y siniestro para cubrir las bajas que se han producido en nuestro equipo. Tampoco tiene muy claro lo que ficha. Después de todo, cualquier fichaje mejora lo presente cuando la defensa hace aguas, no se dan dos pases seguidos y no se le mete un gol ni a la puerta de Alcalá.

JORDI'S ANGELS

Los ángeles de Jordi, el equipazo de maquetadoras que suple a Sánchez Senior.

Faltan cuatro semanas:

Agradecemos vuestro interés, pero Sandra Sol (la redactora que aparecía en la foto del mes pasado) está soltera, sí, pero con compromiso. Para ahorraros futuros chascos, casi todos los trabajadores de este panfleto estamos comprometidos. Bueno, Sánchez no, pero el chico tiene un club de fans, así que las aspirantes deberían coger número y ponerse a la cola.

Faltan tres semanas:

Te dijimos que Moncayo se iba, y juramos que era cierto. Pero el caso es que ha vuelto, cosa que agradecemos, porque sin él esto era un desgobierno. En fin, como ya se ha ido y ha vuelto algo así como veinte veces, prometemos no hacer más referencias a las idas y venidas de tan volátil e imprevisible personaje.

Faltan dos semanas:

El que sí se fue y no parece probable que vuelva es nuestro antiguo diseñador gráfico, Martín Sánchez. El hombre se curraba la revista en ratos perdidos, entre bocadillos de pinchos con alioli y sabias disquisiciones sobre *El señor de los anillos*. Cuatro personas han hecho falta para sustituirle.

Falta una semana:

Más cambios. Nuestro equipo de colaboradores no deja de crecer y multiplicarse. Hace un par de meses fichamos a un tal Vico, que estaba barato y no ocupa plaza de extracomunitario, y ahora nos visita de vez en cuando un tío alto, delgado y con pinta de *freak* que no sabemos cómo se llama pero algo escribe, no mucho.

Hora cero:

Cuidado, si ven a un tipo con pantalones XL de esos que se aguantan con el pensamiento, camisas de flores con sudadera debajo y pelo escaso y despeinado, desconfíen. Si además va diciendo que tiene entradas gratis para Evanescence y busca compañía femenina, huyan mientras puedan: se trata de Sánchez.

JUGADORES HABITUALES





Llega febrero, que es época de rebajas, frío y carestía. Pero este año no pinta tan mal. Y es que estamos de suerte, porque entre los pocos juegos rezagados que se editan por estas fechas hay alguno que vale la pena y hasta puede entrar en futuras antologías.



EL BUENO

Bueno es el humor garbancero y pasado de vueltas que se gastan los personajes de *Armed & Dangerous*, un trío calavera de desechos sociales que se basta y se sobra para elevar el juego por encima de la media. Un diez para los creadores de esta nueva pandilla basura, francotiradores de la risa fácil y sana.



EL FEO

Son tal para cual: más feos que picio y con malas pulgas dignas de un tertuliano en horas bajas. Kain y Raziel, protagonistas de *Legacy of Kain: Defiance*, llevan con orgulloso desdén el estandarte de los vampiros, esa raza de chupasangres nocturnos que tan bien se lleva con las yugulares del resto de terrícolas.



EL MALO

Siempre supimos que el tal Hood era un forajido y que no respetaba para nada el sexto mandamiento. Pero el caso es que el hombre lo hacía por puro altruismo, y eso lo hacía disculpable. En cambio, el Robin Hood de *Defender of the Crown* es un vulgar truhán que sólo se mueve por ambición y ánimo de lucro. Una puñalada trapera al mito.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Battlefront • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12

Aquellos tipos de uniformes grises **sufrían de delirio** megalómano. No contentos con arrasar media Europa, **mandaron sus tropas a lugares como África** para asegurarse de que su guerra fuese más mundial que nunca. **Suerte que** los aliados **les hicieron desistir** a cañonazo limpio.

COMBAT MISSION 3
Afrika Korps

Por J. Font



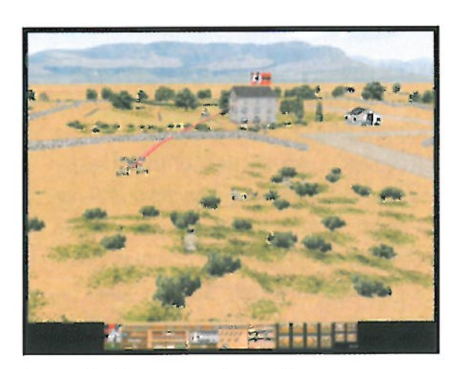
Combat Mission demostró en su día que el sistema de turnos no tiene por qué ser sinónimo de gráficos espartanos y estrategia tan intrincada como rutinaria. La serie alcanza ahora su tercera entrega, aunque ésta es más bien una ampliación (ambiciosa, eso sí) de *Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin*, juego del que conserva el motor gráfico, la interfaz y el sistema de combate. Al parecer, la compañía de desarrollo tiene muy avanzado el código de un nuevo motor, pero éste será utilizado en la próxima entrega.

Así que, de momento, debemos conformarnos con una nueva versión que apuesta por el mismo aspecto y la misma fórmula general que la anterior. Lo que sí encontrarás son nuevas unidades, cambios en algunas de las opciones de combate y una estrategia algo distinta, consecuencia de los nuevos escenarios y las mejoras en la inteligencia artificial.

Ratas del desierto

En el juego participas en una larga campaña bélica que incluye 63 batallas, todas inspiradas en acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial. Manejas unidades reproducidas con escrupuloso rigor histórico en los frentes del norte de África, Creta, Sicilia y la península italiana. De hecho, se trata de una reproducción virtual de las acciones del mítico Afrika Korps alemán, incluida su marcha sobre Tobruk, en la que obligaron a retirarse al ejército aliado.

Los ejércitos aliados y del Eje están representados por un variado número de tropas terrestres, artillería, carros blindados y vehículos de transporte. Algunas unidades



Las principales mejoras tienen que ver con la inteligencia artificial.

disponen de más de un arma o más de un tipo de munición. Por ejemplo, un soldado puede llevar granadas además de un fusil y algunos carros de combate disponen del cañón y de una ametralladora. La selección del arma a utilizar la realiza de manera automática la IA según la distancia y la posición del enemigo. De este modo se evita una microgestión excesiva y malgastar la munición de manera poco eficiente.

Como en la anterior entrega, este *Combat Mission* permite planificar ataques aéreos, aunque sólo los puedes ordenar al principio de la misión. Una vez en juego la única opción es retrasar la entrada en el escenario de los bombarderos. De acuerdo con la ambientación del juego y los escenarios que incluye, los chicos de Battlefront han decidido prescindir de portaaviones, acorazados y submarinos.

Al frente

La variedad de frentes permite combatir en condiciones muy distintas, ya sea entre polvo y dunas o en parajes fértiles y accidentados. Los mapas de esta nueva entrega son algo más grandes que en la anterior, lo que evita algunos encontronazos no deseados con unidades enemigas y obliga a sacar el máximo partido a los turnos, ya que cuesta más alcanzar los puntos clave de cada escenario.

El motor del juego ha experimentado ciertas modificaciones orientadas a optimizar su funcionamiento. Ahora permite opciones avanzadas como la llamada "Shot & Scout", una nueva orden que hace que los carros de combate alcancen una posición determinada, abran fuego y se retiren para ponerse a cubierto. En los combates en el desierto, esta opción es ideal para sacar partido de las dunas, tanto en acciones ofensivas como defensivas. El avance de las unidades y el fuego cruzado acaban creando una densa polvareda similar a la que producen las granadas de humo en muchos juegos de acción y estrategia. Esta falta de visibilidad tiene unas consecuencias tácticas importantes, ya que puede sacarse partido de ella para avanzar de forma segura.

TÁCTICAS DE SUPERVIVENCIA

En esta guerra todo es cuestión de matices. Aquí tienes un par de nuevos detalles a tener en cuenta en esta nueva entrega.

ÁREAS DE IMPACTO

La orientación de los vehículos es fundamental. Influye decisivamente en su puntería y en su resistencia a los impactos. En esta nueva entrega las unidades tienen un mayor número de zonas de impacto diferenciadas.



ÓRDENES AVANZADAS

Gracias a la opción "Shot & Scout" las unidades mecanizadas pueden avanzar unos metros, disparar y retroceder a la posición inicial. Es un movimiento perfecto para disparar desde el lomo de una duna y atrincherarse luego tras ella.





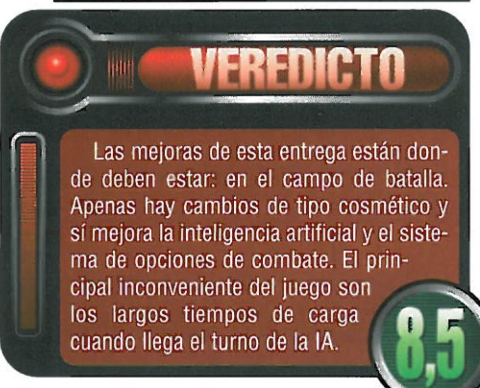
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	P 233 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	X

Web www.battlefront.com



VEREDICTO

Las mejoras de esta entrega están donde deben estar: en el campo de batalla. Apenas hay cambios de tipo cosmético y sí mejora la inteligencia artificial y el sistema de opciones de combate. El principal inconveniente del juego son los largos tiempos de carga cuando llega el turno de la IA.

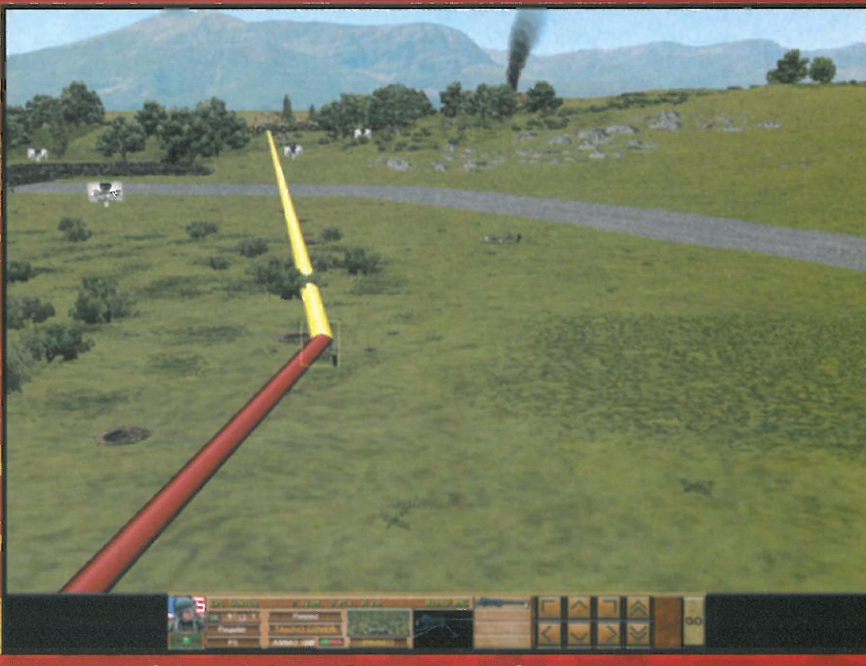
8,5



El plano cenital te permite ver la disposición de las unidades.



Antes de cada batalla puedes disponer las unidades en el campo de batalla.



El sistema de órdenes de las unidades es casi idéntico al de la anterior entrega.

Otro detalle novedoso son las torretas adicionales o periscopios en los carros blindados. Estos últimos están reproducidos de forma realista y verosímil basándose en modelos históricos. Los de los blindados alemanes son de varios tipos y funcionan de forma rigurosa, pero los de los escuadrones aliados son estándar, tal vez en un intento de evitar que el juego quede descompensado a favor de los alemanes, que disponían de una tecnología superior en este apartado.

Poco a poco

Las grandes dimensiones de los escenarios y lo accidentado del terreno hacen que los avances sean laboriosos. La artillería juega un papel fundamental, ya que un fuego intenso y continuo puede convertirse en una línea de protección casi infranqueable. Los avances cautos pero firmes, mientras a tu alrededor se levanta una inmensa nube de polvo, son fundamentales en el desarrollo del juego, pero hay muchos otros factores que vale la pena tener en cuenta.

Es importante explotar a fondo las características de las unidades que manejas y su adaptación al entorno. Al margen de la orografía, tienen importancia detalles como las condiciones meteorológicas o los distintos tipos de blindaje de los carros de combate. Incluso la posición del vehículo sobre el terreno puede ser un factor importante, ya que algunas áreas de la superficie de los blindados son más vulnerables que otras.

La campaña incluye 63 batallas inspiradas en acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial

Eso sí, el juego se ha flexibilizado un tanto. En la anterior entrega, era casi imprescindible atacar en todo momento con la unidad y la munición más adecuadas, algo que ya no es tan tajante ahora: casi cualquier unidad y cualquier munición pueden causar daños de importancia. Aunque, claro, algunos resultan más eficaces que otros.

Los gráficos siguen siendo buenos, aunque no están a la altura de juegos de estrategia recientes como *Empires*. No obstante, sí sirven para que la representación en tiempo real de los turnos de combate (una serie de cortos de alrededor de un minuto) tenga un cierto interés. La movilidad de la cámara es total, así que puedes determinar de manera sencilla la mejor posición para contemplar las acciones de tus tropas.

Además de la campaña y las batallas aisladas, el juego incluye un editor de escenarios y un generador de batallas rápidas, en las que puedes determinar diversos parámetros. Dado que se trata de un juego por turnos, también permite partidas a varias manos por el clásico sistema de "silla caliente"o incluso por e-mail. De todas formas, el juego continúa siendo denso y complejo, y no ayuda demasiado a atenuar esa dificultad el hecho de que la información previa a las misiones y los menús estén en inglés.

Pese a todo, el juego sólo resultará indigesto a jugadores poco pacientes o nada familiarizados con los turnos. Si has jugado a algún otro juego de la serie o a productos similares no te planteará el menor problema. Si no, siempre puedes ajustar algunos de sus parámetros para hacer más llevadera la contienda. Puedes eliminar el velo del escenario, añadir más unidades a tu ejército o reducir el nivel de destreza de la inteligencia artificial. Con cualquiera de estas modestas triquiñuelas, tú también puedes ser un gran estratega por turnos, aunque seas nuevo en el territorio de la estrategia sesuda y profunda.



La orografía es determinante en el desarrollo del juego.

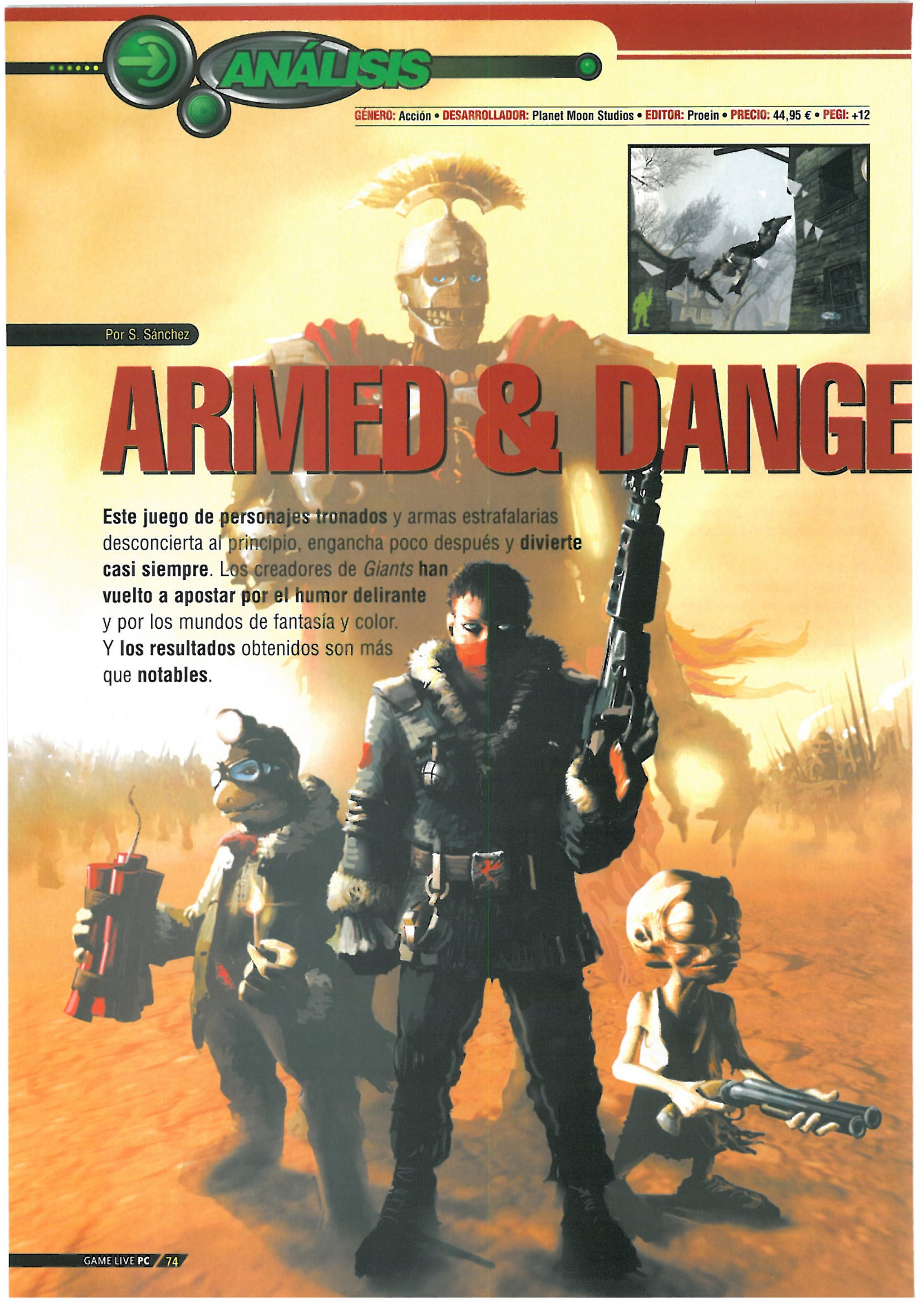


Las tormentas de arena y la polvareda de los vehículos son eficaces camuflajes.



Se han añadido nuevos ejércitos con sus respectivas unidades.

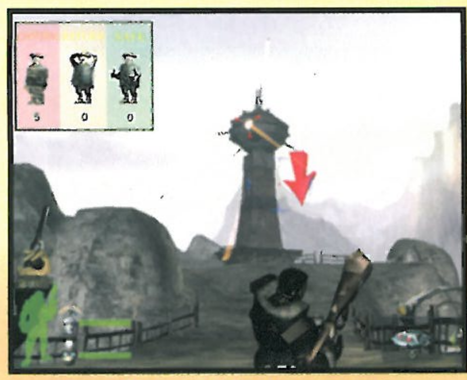
GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Planet Moon Studios • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +12



Por S. Sánchez

ARMED & DANGE

Este juego de personajes tronados y armas estrafalarias desconcierta al principio, engancha poco después y **divierte casi siempre**. Los creadores de *Giants* **han vuelto a apostar por el humor delirante** y por los mundos de fantasía y color. Y **los resultados** obtenidos son más que **notables**.



Los misiles dirigidos te ahorrarán el engorro de apuntar.

ROUS



Si está dentro del círculo, es impacto seguro.

Que *Armed & Dangerous* recuerde (y mucho) a un juego del altísimo nivel de *Giants* no puede ser del todo malo. La obra maestra de Planet Moon destacaba sobre la inmensa mayoría de títulos editados en 2001 por su originalidad y exquisito sentido de la diversión pura, así que es un referente estupendo, una rueda a seguir. Eso sí, tal vez ambos juegos no deberían parecerse tanto, sobre todo si tenemos en cuenta el tiempo transcurrido desde que se editó *Giants*.

Esta similitud excesiva hace que, por ejemplo, el apartado gráfico de *Armed & Dangerous* parezca un tanto desfasado si lo comparamos con juegos de reciente aparición. El motor Amityville, utilizado tanto en uno como en otro, apenas ha evolucionado en todo este tiempo, y eso provoca que las montañas de *Armed & Dangerous* ya no nos parezcan tan espectaculares como las vistas al mar que ofrecía *Giants*.

Lo mismo sucede con los personajes y enemigos, cuya representación gráfica ya no pasa del notable si la comparamos con lo que se está haciendo últimamente por esos mundos virtuales de Dios. Pero los aspectos técnicos tampoco lo son todo esta vez: para encontrarle a este juego todo su atractivo, hay que prestar atención a su jugabilidad y, sobre todo, a su peculiar sentido del humor.

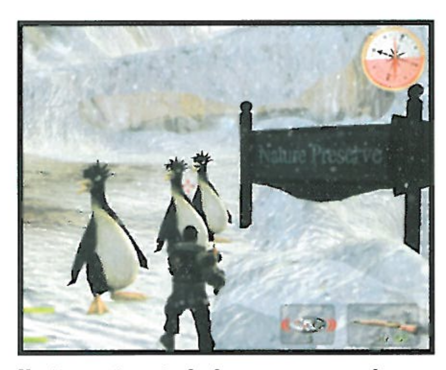
Es un juego de acción con sus limitaciones, pero lo cierto es que jugándolo te echas unas risas

A toda pastilla

Las dos palabras que mejor definen *Armed & Dangerous* son "arcade" y "frenético". El juego utiliza un sistema de mirilla y apuntado automático similar al de *Halo*, lo que le da una agilidad considerable. Si tu objetivo entra dentro del círculo rojo de la mirilla, el impacto es seguro. Además, los enemigos aparecen en oleadas, con lo que la primera fase del juego acaba convertida muy pronto en una orgía desenfrenada de pólvora y destrucción en la que exterminas monstruos al ritmo que otros pelan pipas.

Sin embargo, a medida que avanzas o cuando seleccionas un nivel de dificultad elevado, descubres que las cosas no resultan tan obvias ni tan sencillas. El puro instinto y la destrucción indiscriminada dejan de funcionar. Se hace necesario afrontar el juego de forma un poco distinta, algo más sutil. Eso es una buena noticia para los amantes de la diversidad en los juegos de acción, aunque seguro que más de un incondicional del frenesí y los tiros ultrarrápidos se aburre de tanta sofisticación y se conforma con las fases iniciales y el nivel de dificultad más bajo.

Las misiones a superar son de tres tipos distintos. En las más sencillas y tópicas, se trata de recorrer el escenario de turno liquidando enemigos o destruyendo edificios marcados con una diana. Otras consisten en rescatar campesinos y llevarlos a sus casas y unas terceras son de tipo defensivo: debes proteger edificios concretos con una torreta. Eso es todo. No hay multijugador y sólo tres misiones extra a las que accedes si encuentras



No te cortes: todo lo que ves puede destruirse.



Una tubería de gas puede servir como arma alternativa.



Con una simple metralleta podrás derribar los zeppelines.



***Armed & Dangerous* es un juego altamente explosivo.**

todos los objetos especiales desperdigados por el escenario, una tarea laboriosa y que no se ve del todo compensada, ya que ninguna de las fases extra es un dechado de creatividad.

Por suerte, la ruta de destrucción, defensa y rescate que propone este juego viene amenizada por los grotescos personajes que lo protagonizan, empezando por Roman, el tuyo. Sus personalidades, su diseño y sus jocosos comentarios (puro humor negro) consiguen darle múltiples alicientes a la función. Donde más y mejor lucen sus habilidades de comediantes es en las escenas de vídeo entre misiones. Lástima que éstas sean algo cortas y no destaquen por su calidad técnica, porque estaríamos hablando de piezas de humor dignas de la empanadilla de Martes y Trece o El Club de la Comedia.

VERSIÓN EXTENDIDA

Si *Armed & Dangerous* te sabe a poco, tienes la opción de repetir las misiones ya completadas optando por otro estilo de juego o acceder a las tres misiones extra. Para hacer esto último, debes encontrar una serie de baratijas que tienen forma de jarra, cuadros o huevos.

SOBREVIVE COMO PUEDAS

La primera de ellas consiste en sobrevivir a cinco minutos de combate en una especie de arena en la que estás completamente rodeado. Se trata de un auténtico infierno en el que la principal amenaza vendrá de arriba.





EL PUEBLO DEPENDE DE TI

Tienes 10 minutos para rescatar a 75 habitantes de un pueblo sometido por las hordas de un tirano. Para que tu tarea sea más sencilla, te conceden el propulsor nada más empezar la misión.

QUE NO QUEDEN NI LAS CENIZAS

La última y la más facilona de las misiones extra. Destruye diez casas marcadas con una diana en la fachada a la vez que te las apañas para que tus dos acompañantes lleguen a buen puerto con vida.



La pandilla basura

Roman cuenta en ocasiones con la colaboración de Q1-11, un robot estrafalario adicto al té, y Jonesy, un loco de los explosivos. Son tus aliados, así que puedes ordenarles que defiendan una zona o que te protejan. Otra cosa es que lo hagan de forma eficaz: estos tipos son de los que no serían capaces de bajar escaleras mientras mastican chicle. Todo lo más, pueden servirte de carnaza, ya que puedes hacer que abran la marcha para que el fuego enemigo se concentre en ellos.

Por supuesto, esto vendrá a ser pan para hoy y hambre para mañana, ya que no son capaces de ir a buscar un botiquín por sí mismos si resultan heridos, sólo lo recogerán si topan con él por casualidad, cosa que es muy poco probable. Así que ya sabes, ponlos en peligro y te durarán menos que una morsa en el Trópico.

En cuanto a armas, no es que dispongas de muchas, pero todas están a la altura en



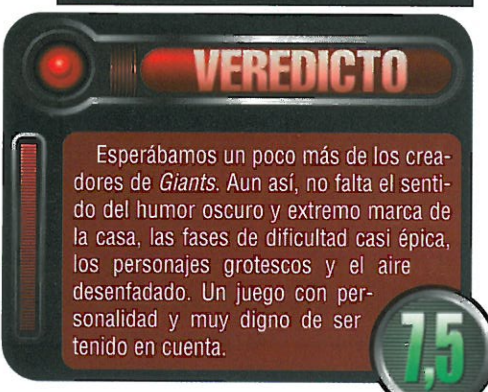
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.lucasarts.com/products/armedanddangerous



VEREDICTO

Esperábamos un poco más de los creadores de *Giants*. Aun así, no falta el sentido del humor oscuro y extremo marca de la casa, las fases de dificultad casi épica, los personajes grotescos y el aire desenfadado. Un juego con personalidad y muy digno de ser tenido en cuenta.

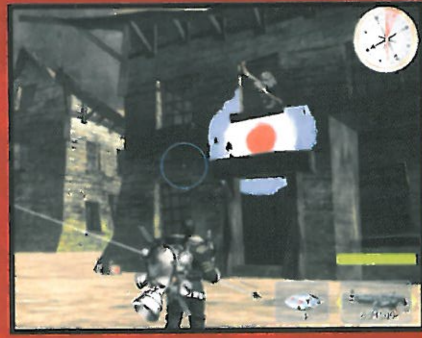
7,5



Bienvenido a la trinchera de Planet Moon Studios.



Los tiburones resultan un arma tan divertida como efectiva.



Está claro que esta casa es un objetivo potencial.



Cuando veas una taberna, no lo dudes: entra en ella.



El tiburón ha sustituido al perro como mejor amigo del hombre.

cuanto a diseño y prestaciones. Tal vez la más delirante sea el cañón que dispara tiburones hambrientos, aunque tampoco están nada mal el agujero negro en miniatura o el arma que pone a tus enemigos en órbita para luego dejarlos caer en barrena. Como ves, imaginación y sentido del absurdo no faltan.

La salvación

Los progresos en la partida se guardan de manera automática cuando completas una misión o entras en alguna de las tabernas repartidas por el escenario. En estas últimas puedes también recuperar la salud, recargar la munición o modificar tu arsenal, lo que aporta algo de variedad de unas misiones a otras.

En fin, todo correcto, pero nada que rompa moldes, al menos en apariencia. Puede que estés preguntándote qué tiene *Armed & Dangerous* que lo haga especial, si es que tiene algo. Pues bien, sí lo tiene. Es un juego de acción con sus limitaciones, pero lo cierto es que jugándolo te echas unas risas. Y no hablamos de alguna sonrisilla condescendiente, sino de auténticas carcajadas. Si a eso le añades que te acostumbras a su mecánica con facilidad y que resulta extrañamente adictivo, ya tienes argumentos para concluir que es un producto bastante por encima de la media.



Este armatoste permite sortear grandes distancias.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** GSC Game World • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29.95 € • **PEGI:** +12

Está claro, **la acción** al viejo estilo, rabiosa y **frenética viene del Este. Tras *Serious Sam* y otros juegos** retro que apuestan por la violencia futurista a velocidades de vértigo, **llega GSC con** su modesto (pero flamante) ***Firestarter*.**

FIRESTARTER

Por S. Sánchez

GSC es una compañía que no puede presumir de un nombre atractivo, aunque tiene algo mucho mejor: un currículum de lujo. En su haber cuenta con títulos como *Codename: Outbreak*, *Cossacks: European Wars* o *American Conquest*. Este año tienen previsto editar su proyecto más ambicioso, *Stalker: Oblivion Lost*, y de momento comercializan el algo más modesto pero también interesante *Firestarter*.

Lo de interesante no va con segundas. Lo es, al menos para un público determinado. *Firestarter* apela a jugadores nostálgicos que no se identifican con las modernas fórmulas de ocio digital y buscan algo más directo y frenético. Algo más al estilo de *Quake*.

El juego tiene una premisa argumental curiosa (tu conciencia ha quedado atrapada en una máquina de realidad virtual infectada por un virus), pero que apenas influye en su desarrollo. Superada la escena de introducción, no hay la menor referencia a esta historia, todo consiste en abrirse paso a tiro limpio por niveles abarrotados de enemigos.

Sin perdón

Debes elegir entre seis personajes distintos. Aunque da igual el aspecto físico del personaje que elijas, ya que el juego es en primera persona, sí influyen las habilidades de que éste dispone en función de su clase. Vamos, que no es lo mismo un cyborg que un marine. Pese a todo, más que el protagonista, lo que determina la experiencia de juego es el nivel de dificultad que elijas.

Se trata de completar cuatro fases divididas en varios niveles que a su vez constan de una serie de zonas. Empiezas con una sierra, tu arma básica. Apenas vas a tener que utilizarla, porque pronto te haces con un arma de fuego y los enemigos no empiezan a aparecer hasta que consigues munición.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 750 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	✗

Web www.firestarter-game.com





No sabemos si escupe más fuego el enemigo o el mortero con munición de fósforo.

La cuestión es que debes ir acabando con todos los bichos que encuentres para ir desbloqueando las distintas zonas y completar el nivel. No se puede grabar la partida; la única forma de ahorrarse empezar el nivel de nuevo consiste en encontrar una serie de artefactos. Con ellos, puedes volver a empezar hasta dos veces desde el punto en que localizaste el último.

Si a este poco ágil sistema para grabar la partida unes el hecho de que atraviesas escenarios de estética muy homogénea y con enemigos muy similares entre sí, ya tienes uno de esos juegos en los que te parece estar repitiendo constantemente lo mismo. Tampoco ayuda la aglomeración de bichos sedientos de sangre, que convierte cualquier pequeño avance en el juego en toda una epopeya.

LOS ANTIVIRUS DEL FUTURO

Es una pena, pero la interesante premisa argumental de este juego está del todo desaprovechada. En cualquier caso, se supone que éstos son los seis tipos dispuestos a hacer de antivirus y rescatar tu conciencia.



MARINE
Uno de los personajes más equilibrados. Sus habilidades básicas le permiten cambiar de arma sin apenas perder tiempo.



CYBORG
Una mole que es todo armadura. Es el único que aprende la habilidad de reparar armadura mientras está inmóvil.



AGENTE
Una acróbata nata. Puede realizar grandes saltos sin apenas sufrir daños en las caídas. Tiene limitadas las armas pesadas.



GUNSLINGER
Todo velocidad y un alto índice de vida. No puede cargar armas pesadas pero es un auténtico maestro con las ligeras.



POLICÍA
Sus parámetros se reparten casi por igual entre salud, velocidad y armadura. Puede portar un arma en cada mano.

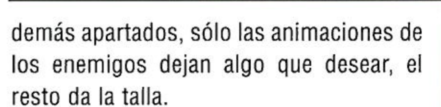


MUTANTE
Puede utilizar sus cuatro brazos y su nivel de armadura es muy bajo, aunque va recuperando vida si se queda quieto.

Se las trae

El nivel de dificultad por defecto es muy elevado para cualquiera que no tenga amplia experiencia en juegos de acción adrenalínica. De todas formas, puede reducirse (o aumentarse, prueba si te atreves) en tramos que van de un 25 a un 200 por ciento. Una reducción del 50 por ciento parece lo ideal para empezar. No pienses que eso hace que el juego resulte fácil, pero al menos sí es jugable. Más adelante puedes ir subiendo el nivel y comprobar de qué eres capaz.

Gráficamente, el juego no está mal. Cuenta con un motor propio que no está a la altura de los mejores pero que tampoco se queda a una distancia sideral. En los demás apartados, sólo las animaciones de los enemigos dejan algo que desear, el resto da la talla.



Seguro que todo lo anterior te ha hecho pensar que *Firestarter* podría ser un buen producto multijugador. Potencial sí tiene, pero sus opciones se limitan a partidas en red local, nada de Internet. Una pena, porque es en la red global donde este juego de acción al viejo estilo podría haber dado lo mejor de sí mismo.



Hay munición especial que rebota en las paredes.



Los puntos acumulados permiten acceder a nuevas habilidades.



Hay ataques enemigos de lo más molestos para la vista.



Cuando los enemigos están muy cerca, el juego se ralentiza a propósito.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Kritzelkratz 3000 • **EDITOR:** Nobilis • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3





RAILROAD PIONEER

El Oeste **se conquistó a tiro limpio**, pero también **gracias al ferrocarril** y su efecto dinamizador de la actividad económica. **Prepárate a surcar** sobre raíles **la tierra de las oportunidades y** ten cuidado con los accidentes y **los forajidos**.

Por J. Font



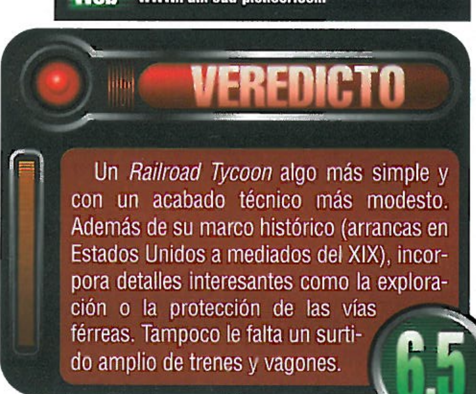
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	4
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.railroad-pioneer.com



VEREDICTO

Un *Railroad Tycoon* algo más simple y con un acabado técnico más modesto. Además de su marco histórico (arrancas en Estados Unidos a mediados del XIX), incorpora detalles interesantes como la exploración o la protección de las vías férreas. Tampoco le falta un surtido amplio de trenes y vagones.

6,5

Railroad Pioneer viene a ser una versión algo simplificada de *Railroad Tycoon*, el juego que puso de moda la construcción de emporios ferroviarios. La principal diferencia es que las tareas relacionadas con el trazado y la construcción de la línea férrea han sido reducidas a la esencia para que el jugador pueda centrarse en la gestión de su funcionamiento.

La fase inicial del juego se desarrolla en el Viejo Oeste. Al principio, un denso velo cubre el escenario, por lo que debes ir localizando a ciegas los centros de producción de recursos. En cuanto descubras una porción concreta del mapa, la tendrás siempre a la vista y podrás trazar vías que unan las fuentes de materias primas con las ciudades, que es donde se lleva a cabo la producción industrial. En esta fase, se trata de desarrollar una red de conexiones sólida que sirva de base a una fértil actividad económica. A diferencia de lo que ocurría en *Railroad Tycoon*, los trazados tienden a ser sinuosos, muy poco lineales. Lo más probable es que acabes creando grandes líneas de circunvalación con algún atajo concreto entre puntos que exijan tráfico intenso.

Palmo a palmo

En *Railroad Pioneer* manejas un pequeño ejército de trabajadores con unidades de 13 tipos distintos. Hay un poco de todo, desde exploradores que recorren el escenario a simples peones o pistoleros que protegen las obras de indios y forajidos. Cada una de las acciones del juego debe ser realizada por la unidad más adecuada para ello y a veces es necesario combinar las habilidades de trabajadores de tipos diferentes. Por ejemplo, exploradores y balseros deben avanzar en la misma caravana por si aparecen ríos caudalosos en su camino. Estas tareas son fundamentales, y no pueden automatizarse.

A tu disposición tienes un total de 25 modelos de locomotora que van apareciendo a medida que avanzas. El sistema de investigación incorporado permite introducir mejoras en las máquinas y también puedes invertir en equipos nuevos los puntos que obtienes por ir cumpliendo con determinados objetivos. Como las



Puedes acceder a generosas bonificaciones para las locomotoras.



Un mantenimiento poco adecuado puede acabar con tus proyectos.

máquinas se desgastan por el uso, tendrás que pasar de vez en cuando por la ventana de reparación de trenes y vagones. Si no lo haces, puedes sufrir percances, retrasos o incluso accidentes graves. Como esta tarea tampoco se puede automatizar, debes estar muy atento a mensajes que avisen de posibles irregularidades y proceder sin pérdida de tiempo a las reparaciones necesarias.

Distrito Apache

Mucho más simple es el proceso de trazado de las vías, para el que basta con localizar los centros de producción y tener en cuenta los desniveles orográficos. Si descubres adecuadamente el velo del mapa, resulta fácil sortear estas ondulaciones, que provocan desgaste y pérdida de velocidad a las locomotoras.

Dispones de un total de 25 modelos de locomotora que van apareciendo a medida que avanzas

Una vez establecida la ruta con las estaciones y apeaderos correspondientes, llega el momento de crear las rutas y automatizarlas. Un detalle interesante pero que no ha sido del todo explotado en el juego es la posibilidad de dejar algunos vagones en la estación y hacer trayectos concretos con un convoy reducido. Esto permite rentabilizar al máximo cada trayecto.

En cuanto te has familiarizado con estas pautas básicas de funcionamiento, se trata de disfrutar a fondo de las diez misiones de la campaña individual, las partidas aisladas y las opciones multijugador. Como no compites contra nadie y sólo pierdes en caso de bancarrota, puedes jugar al ritmo que prefieras, ya sea centrándote en conseguir los objetivos asignados lo antes posible o dejando éstos para más adelante y dedicándote a tareas complementarias.

Es decir, que se trata de una fórmula de juego abierta y flexible que divertirá a los que prefieren dedicarse a construir y construir pero aburrirá a los que tienen un espíritu más pragmático y competitivo. Pese a esta limitación y lo sencillo de su fórmula, el juego resulta atractivo. Es una pena que no se hayan incorporado opciones para agilizar determinados aspectos, ya que su jugabilidad mejoraría si las tareas rutinarias fueran asumidas por la inteligencia artificial.



Debes contratar profesionales para desempeñar labores importantes.



La exploración es una de las partes importantes del juego.

CÓMO HACERSE RICO

El camino a la élite empresarial ferroviaria está sembrado de espinas. Pero bueno, todo es cuestión de práctica y sentido común. Estos dos detalles allanarán tu camino.

EXPLORAR



Sólo explorando al detalle puedes descubrir cuáles son las mejores rutas posibles. Es recomendable destinar tres caravanas de trabajadores a estas tareas y no empezar a construir hasta que conozcas en profundidad el escenario.

PLANIFICAR



Es útil dejar vagones de distintos tipos en puntos concretos de las rutas e intercambiarlos entre convoys para optimizar los beneficios en cada tramo. Las intersecciones entre rutas son perfectas para los intercambios. Además, de esta forma el desgaste de los vagones es menor.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Fury Software • **EDITOR:** Puntosoft • **PRECIO:** 29,90 €

STRATEGIC COMMAND

No dejes que te tosa el tipo del hexágono de al lado. Después de todo, **tú eres el general** y has acumulado puntos de sobra para eliminarle del mapa con un simple arqueo de cejas. **Cómetelo crudo y avanza** de paso un par de casillas. **Como en el parchís**, pero sin dados.

Por J. Font

Strategic Command pertenece a una especie virtual en peligro de extinción: los juegos de hexágonos. Y eso que algunas reproducciones informáticas de juegos de estrategia de tablero han conseguido resultados óptimos combinando el sistema de turnos con un diseño eficaz y una buena inteligencia artificial.

Este último punto resulta clave: se trata de conseguir que el ordenador se comporte (en la medida de lo posible) como un jugador humano, sin rutinas de juego demasiado evidentes y con capacidad para sorprender o incluso cometer errores inesperados. Por eso las versiones informáticas de títulos de la compañía Avalon's Hill, como *Third Reich*, no han acabado de convencer del todo: resultaban previsibles y bastante menos divertidas que sus equivalentes de tablero. Por suerte, *Strategic Command* recoge el relevo de títulos como *Clash of Steel*, *Panzer General* o *Allied General*, los que mejor han conseguido adaptar el sistema de hexágonos.

La misma guerra

El juego ofrece seis campañas históricas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, desde la caída de la línea Maginot al desembarco en Normandía. Además de participar en las acciones bélicas, puedes intentar cambiar la historia por la vía diplomacia involucrando en el conflicto a países neutrales como España. Cada división cuenta con una serie de parámetros de combate que pueden ajustarse al inicio del juego para regular el nivel de dificultad.

Las acciones se basan en un complejo sistema de puntos que se obtienen en función de las fuentes de recursos (minas, puertos o refinerías) que controlas al final de cada turno. Estos puntos pueden invertirse en reclutar nuevas unidades, contratar generales, realizar mejoras tecnológicas o llevar a cabo opciones de combate como el traslado de unidades.

La unidad básica del juego es el cuerpo de ejército. Estas unidades se agrupan en ejércitos de tierra a los que hay que unir unidades acorazadas, lanzaderas de misiles y unidades aéreas o marítimas (desde cazas y bombarderos a destructores y portaaviones). En fin, una reproducción un tanto esquemática de un ejército moderno, ya que *Strategic Command* no se basa en la microgestión de unidades, sino en las grandes líneas estratégicas de gestión y combate.

Los escenarios son amplios y permiten enfrentamientos masivos. Salvo casos puntuales, la mayoría de unidades disponen de un rango de ataque reducido: sólo pueden atacar las casillas adyacentes. Además, todas ellas agotan la totalidad de sus puntos de acción en cada ataque, lo

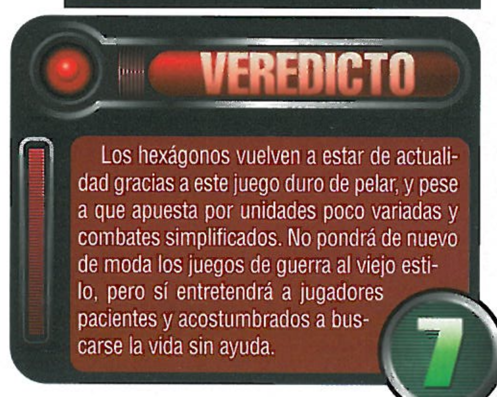
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 750 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.battlefront.com/index.htm





Un juego de gestión bélica en el que tendrás que emplearte a fondo.



Comprar unidades y mejorar tu ejército son algunas de las claves.



La Península Ibérica es un objetivo potencial para los aliados.

que se traduce en combates esquemáticos pero un tanto embarullados por la acumulación de unidades en el escenario.

Resistencia numantina

Algunos mapas incluyen áreas de difícil acceso (bosques, montañas) o con bonificaciones para las unidades que se defienden de un ataque en ellas, por lo que el control de un par de hexágonos puede bloquear en la práctica el avance del ejército enemigo. Como los combates tienden a ser poco fluidos, la victoria depende más bien de factores como asegurar las líneas de abastecimiento, destinar puntos al desarrollo tecnológico o aprovechar las casillas con bonificación.

El juego ofrece seis campañas históricas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial

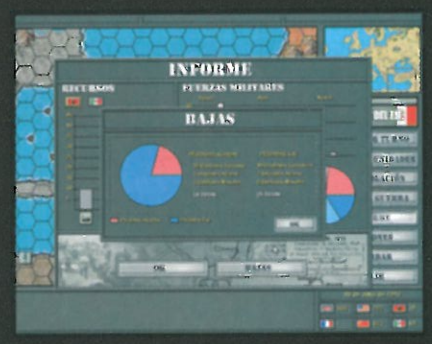
El mayor aliciente de *Strategic Command*, que apareció en otros países hace más de un año, es que se trata de un juego de estrategia histórica pura y dura. Es posible cambiar el curso de los acontecimientos, pero cuesta un esfuerzo casi sobrehumano. Nunca nos ha parecido un inconveniente que los juegos de estrategia sean difíciles (de eso se trata), pero agradeceríamos algo más de fluidez y, sobre todo, de información que te evite el trabajo de avanzar a ciegas. Con bastante práctica, llegarás a entender las reglas del juego y las opciones de victoria de cada unidad, pero tal vez eso es algo que deberían explicarte desde un principio.



Tienes la opción de declarar la guerra a países neutrales.



Las zonas de control te permiten mermar el poder del enemigo.



Algo más de información se agradecería muchísimo.

AL RICO HEXÁGONO

Este tipo de estrategia virtual conoció tiempos mejores, aunque no faltan compañías especializadas en juegos de guerra hexagonales, al viejo estilo.

SSI

Panzer General **y** ***Allied General*** **son dos referentes inexcusables cuando se habla de estrategia por hexágonos. Ambos han sido adaptados a Windows en versiones que permiten incluso jugar por correo electrónico. Los últimos vástagos de la dinastía ya se desarrollan en entornos tridimensionales.**



TALONSOFT

The Operational Art of War **es uno de los juegos de estrategia más detallados y complejos que existen. Sus enormes escenarios y variedad de unidades hacen que una batalla pueda durar alrededor de diez horas. Este clásico tiene una secuela (*The Operational Art of War 2: Modern Battles, 1955-2000*) y varias ampliaciones.**



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Cinemaware • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,90 € • **PEGI:** +7

ROBIN HOOD
Defender of the Crown

Como la nueva edición del ***Un, dos, tres,*** este juego **pretende vivir de la nostalgia.** Es decir, que se perfila como un entretenimiento apto para los que quieren **rememorar**, ratón en mano, sus primeros pasos en **esto del ocio** electrónico.

Por S. Sánchez

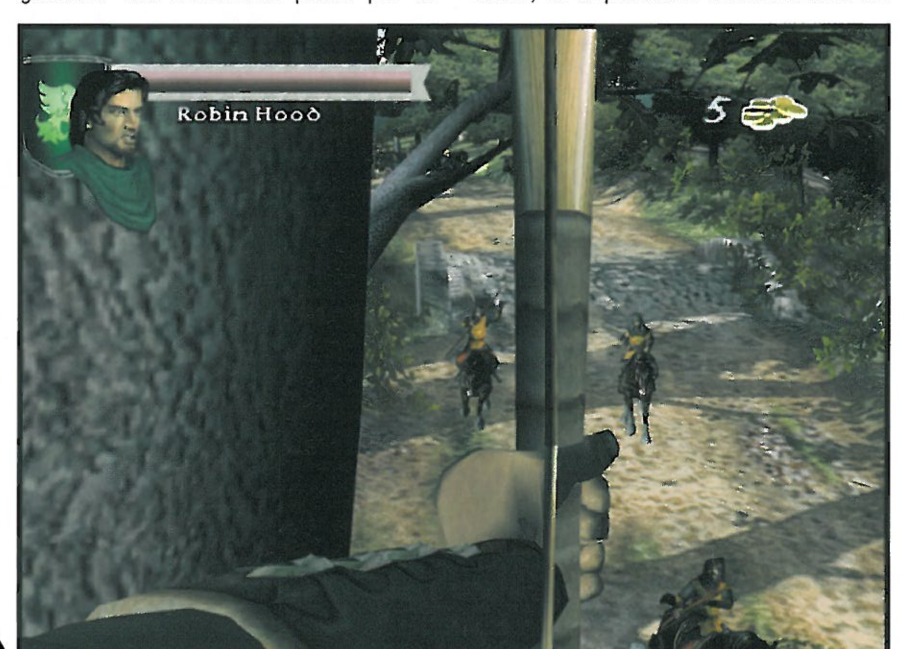
La leyenda de Robin Hood forma parte del folklore nacional británico desde la lejana Edad Media, pero fueron Errol Flynn y la Disney los que la convirtieron en una de esas historias universales que casi todo el mundo disfruta. Más adelante, en plena prehistoria de los videojuegos, una minoría selecta pudo disfrutar de la primera versión virtual del mito: *Defender of the Crown*, un juego maravilloso firmado por Cinemaware, la misma compañía que ahora presenta una versión actualizada de su clásico.

El resultado de este revival tardío no ofrece lugar a dudas: lleva la herencia de su hermano mayor estampada en el código genético. Las diferencias pasan por la inclusión de algunos minijuegos, pero *Robin Hood: Defender of the Crown* sigue siendo una singular mezcla de acción, estrategia y pequeños desafíos que se resuelven a base de reflejos y habilidad.

Vuelta al ruedo

Por supuesto, el juego ha mejorado a nivel gráfico, pero no lo suficiente para que éste sea uno de sus aspectos destacados. Como homenaje que es a la forma de jugar que se llevaba hace más de diez años, destaca por su jugabilidad (variada y compleja), no por su acabado.

Todo empieza con un modo tutorial bastante particular: no sabes que es un tutorial hasta haberlo completado. Cuando lo haces, se te plantea el verdadero reto del



En las emboscadas, los jinetes con arco son tu principal amenaza.



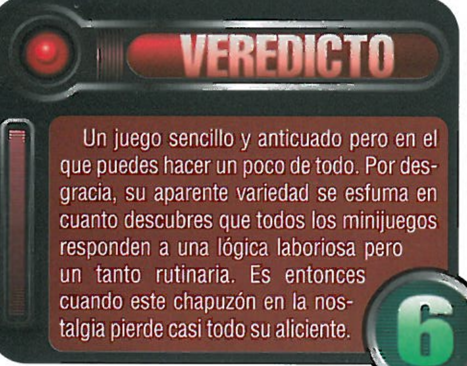
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	16 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: España
- Voces: Reino Unido

Web www.cinemaware.com/robinhood_main.asp



VEREDICTO

Un juego sencillo y anticuado pero en el que puedes hacer un poco de todo. Por desgracia, su aparente variedad se esfuma en cuanto descubres que todos los minijuegos responden a una lógica laboriosa pero un tanto rutinaria. Es entonces cuando este chapuzón en la nostalgia pierde casi todo su aliciente.

6



El funcionamiento de las batallas requiere algo de agilidad mental.



Si no eres hábil con las catapultas, no tendrás opciones en el asalto.

juego, que consiste en conquistar y evitar ser conquistado. Y todo ello con Inglaterra como escenario y campo de batalla.

A pesar de lo que pueda sugerir el título, la presencia de Robin es más bien testimonial. El proscrito demuestra su legendario altruismo compartiendo los focos con Marian, Little John o Ivanhoe. Cada uno de ellos se encarga de una fase concreta del juego, aunque casi todas consisten en apoderarse de provincias e ir aumentando las dimensiones de tu ejército.

Viendo cómo se van desarrollando las partidas, uno se pregunta qué fue de la fraternidad del bosque y de aquello de robar a los ricos para dárselo a los pobres. En *Defender of the Crown*, casi todo pasa por hacerse con el mayor número posible de monedas de oro. Eso implica asaltar las caravanas que cruzan el bosque, participar en torneos con generosa dotación económica o entrar espada en mano en fortalezas enemigas. Pero lo peor es que también debes esquilmar a tus ciudadanos con impuestos abusivos, como si esto fuese una versión simplificada del *Risk* o *Europa Universalis* y tú un capitalista incipiente y no el líder de una banda de forajidos con buen corazón.

Una vez descubierta la rutina concreta de cada actividad, el juego se vuelve un tanto monótono

El juego exige una planificación concienzuda: vas a pasar mucho rato tomando decisiones en la versión 2D del escenario, para no perder detalle. Sólo en cuanto sepas lo que vas a hacer, pasarás a ejecutar en 3D las acciones especiales de que consta el juego. Casi todas exigen nervios de acero y destreza en el uso del teclado y el ratón.

Un poco de todo

Las acciones a ejecutar son muchas y muy variadas, desde probar tu puntería con una lanza a manejar la espada, disparar con el arco, asediar castillos con catapultas o dirigir tus tropas en plena batalla. Todas ellas tienen su dificultad y exigen observación y reflexión hasta que descubres cómo se realiza cada una de ellas.

Eso sí, una vez descubierta la rutina concreta de cada actividad, el juego se vuelve un tanto monótono, ya que todo pasa por repetir lo mismo una y otra vez al tiempo que aplicas tácticas complicadas pero muy poco flexibles. Por ello, es improbable que te apetezca jugarlo de nuevo después de completarlo.

La partida se liquida derrotando a todos tus rivales o reuniendo suficiente dinero para pagar el rescate de Ricardo Corazón de León. La diferencia entre estos dos posibles desenlaces es mínima, ya que el rescate sólo puede pagarse cuando te queda un último rival y está arrinconado en su castillo, así que puedes olvidarte del rey cautivo, seguir con lo tuyo y ganar en un poco de tiempo más.

Ni siquiera los diferentes finales previstos dan al juego algo más de variedad. Se trata de un puñado de escenas de vídeo adicionales tan sosas y de tan flojo acabado como las que van apareciendo en distintas fases del juego para informarte de tus progresos. Como curiosidad, Cinemaware ha conservado las "recompensas" para el rescate de damas en peligro. Cuando salvas a alguna, ésta aparece en paños menores, un detalle que hace pensar que el juego pretende abrirse a un público nuevo: adolescentes en plena fase de efervescencia hormonal.

RETORNO A LOS ORÍGENES

En los primeros 90, cada modelo de ordenador tenía su propia versión de *Defender of the Crown*. Las diferencias entre unas y otras eran gráficas, porque todos se jugaban igual. El juego ocupaba tan poco que hoy en día es posible jugarlo directamente desde tu navegador de Internet. La dirección para disfrutar de este clásico de forma gratuita es www.cinemaware.com/browser/dotc/final.asp.





Buscar el punto de impacto con la lanza no resulta demasiado complicado.



GÉNERO: Aventuras/acción • **DESARROLLADOR:** Crystal Dinamics • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +16

LEGACY OF KAIN Defiance

Antes de sumergirse en el desarrollo **del próximo *Tomb Raider*,** Crystal Dinamics **se despide de la serie** que les dio fama con una búsqueda desesperada de la grandeza perdida. **Nuevos gráficos**, más poderes y mejores enemigos **para el último viaje** de Kain y Raziel.

Por J. Ripoll

Empecemos por lo innegable: Kain y Raziel tienen más carisma que la mayoría de héroes que veremos desfilar este año por nuestros monitores. Dos vampiros, maestro y discípulo, que comparten pasado conflictivo y presente tortuoso. En resumen, que llevan muy mal su inmortalidad. Aunque deben tener cuidado si no quieren llevarla peor, porque en éste, su último viaje, se ven cara a cara con el enemigo más temido por cualquier héroe de videojuego: la paciencia del jugador.

Puede que no sea culpa suya. En el fondo, ellos son los de siempre. Cuentan con un buen surtido de golpes (con espadas y lanzas), se mueven más rápido que nunca, lucen nuevas habilidades (a destacar la telequinesia, que permite liquidar enemigos o mover objetos a distancia) e incluso se vuelven incorpóreos para poder atravesar puertas cerradas para cualquier mortal. Pero quizás sea que con los años se han vuelto sordos o pasotas: lo cierto es que controlar a este par de vampiros es hoy más complicado que nunca. ¿Los motivos? Una cámara que

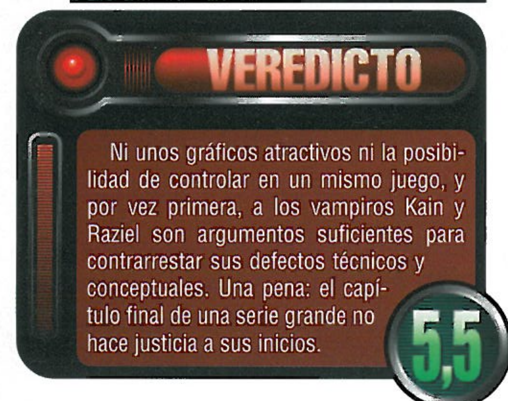

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.legacyofkain.com


VEREDICTO

Ni unos gráficos atractivos ni la posibilidad de controlar en un mismo juego, y por vez primera, a los vampiros Kain y Raziel son argumentos suficientes para contrarrestar sus defectos técnicos y conceptuales. Una pena: el capítulo final de una serie grande no hace justicia a sus inicios.

5,5


Para atravesar algunas puertas debes vaciar el escenario de enemigos.

LARA ENTRE LOS MUERTOS



El último *Soul Reaver* no ha conseguido revitalizar del todo el género de acción y aventura, pero sus creadores tendrán una nueva oportunidad con una saga clásica: *Tomb Raider*. El próximo juego debería ser el cambio de rumbo que impida a Lara Croft convertirse en un nuevo Sonic, un icono sin un buen juego detrás. Para ello, se ha prescindido de los servicios de Core Design para que Crystal Dinamics trabaje en una entrega dirigida a un público adulto. En ella, primarán los tiroteos y los combates cuerpo a cuerpo por encima de la superación de puzzles y plataformas. Los rumores hablan de una Lara con influencias asiáticas, cercana al manga.



No se amontonen. De uno en uno, por favor.



Las plataformas, el peor enemigo de *Legacy of Kain*.



Raziel ofrece mejor aspecto que nunca gracias a unos gráficos renovados.

gusta de buscar ángulos imposibles (en especial, durante los combates masivos) y un control de teclado desesperante. Sólo con un buen pad de ocho botones la cosa mejora.

Sin mirar atrás

Dice la ley de una buena secuela: si funciona, no lo toques. Pues bien, parece que en Crystal Dinamics han aplicado otra similar, aunque más refinada: que todo cambie para que todo siga igual. Loable intención que les ha traído irregulares resultados. Sabedores de que la trama (enésimo conflicto entre clanes de vampiros) sólo interesará a las poquísimas personas que conozcan la historia de *Soul Reaver* y *Blood Omen*, centran el peso del juego en su variedad estilística.

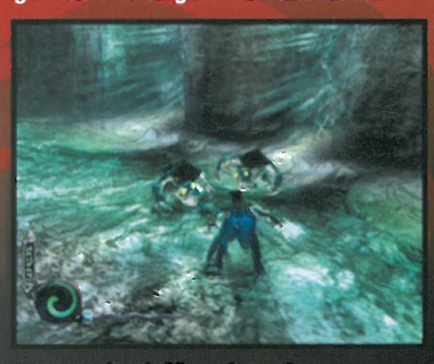
Los 12 capítulos se dividen entre los niveles de combates (los de Kain) y los de puzzles y plataformas (los de Raziel). Unos se desarrollan en castillos nevados de cuidado diseño y que ofrecen más libertad que de costumbre, mientras los otros transcurren en unos escenarios de apariencia onírica.

Los 12 capítulos se dividen entre los niveles de combates (Kain) y los de puzzles y plataformas (Raziel)

Si bien esta estructura sirve inicialmente para ahuyentar al aburrimiento, a las pocas horas se revela insuficiente. ¿Motivos? Pues porque no hay combate si no hay rival, y en *Legacy of Kain* los rivales son débiles y previsibles. Los puzzles, los de siempre: combinaciones de palancas que no plantearían dificultad a nuestro hermano pequeño y que vuelven a centrar el interés en el hecho de que Raziel puede ver dos realidades paralelas (mundo de las sombras y mundo real) y que ambas deben combinarse para avanzar.

En cuanto a los enemigos, nada nuevo bajo las sombras. Vuelven a pedir turno para atacar, como si tuviesen miedo de clavarle un espadazo a su compañero. No es éste un error exclusivo de *Legacy of Kain*, pero sí sorprende que con el paso de las secuelas no lo hayan solventado: con unos adversarios de más entidad, el juego alcanzaría el notable.

Y es que en PC se ven pocas veces luchas tan viscerales y sangrientas, apoyadas además en unos buenos gráficos, unas animaciones eficaces y una colección de combos que para sí querrían algunos juegos de lucha. Un espectáculo en potencia que se resiente de una dificultad que anda en niveles de paseo. Y es que cada vez que eliminas a un adversario puedes recobrar la salud perdida mediante extracción de sangre o alma. Y todo sin que nadie te interrumpa.



Efectos de niebla y desenfoque para un mundo de pesadilla.

Pero eso no implica que seas inmortal. De recordarte tu vulnerabilidad se encargan unos niveles de plataformas más cercanos a la pesadilla que al sueño. Dada la dificultad para controlar a los personajes y que algunos escenarios no aceptan error alguno en la ejecución de los saltos, te puedes encontrar penando eternamente por pasajes de peñascos tan bellos como irritantes. Como el juego en sí. Una despedida a destiempo para una saga que tuvo un inicio formidable.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Paradox Entertainment • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 € • **ADESE:** TP

DOS TRONOS

Desde Juana de Arco a Ricardo III

Dos tronos. **Dos visiones enfrentadas**. Ya sean ingleses contra franceses o los York contra los Lancaster, **la cosa va de guerras fratricidas** en la Edad Media. **Añádele un poco de diplomacia** y ya tienes en tus manos otro plato de la escuela de cocina Paradox.

Por O. García

Los juegos que repiten fórmulas trilladas aportando poco más que un nombre distinto suelen ser pasto de la indiferencia. Éste es el primer problema de *Dos tronos*, un juego con el que los estudios suecos de Paradox siguen exprimiendo (y van...) la receta de *Europa Universalis*. De todas formas, *Dos tronos* no es un sesudo experimento histórico en la línea de *Victoria*, *Hearts of Iron* o *Europa Universalis 1* y *2*. Más bien es una traslación punto por punto de *Crown of the North* (un título menor de Paradox ambientado en Escandinavia) a los años 1337-1490, cuando la Guerra de los Cien Años entre Francia e Inglaterra marcó las relaciones europeas.

Y ésta es la segunda debilidad del título: la estrategia y la gestión están aquí reducidas a la esencia. Tu misión consiste básicamente en crear una maquinaria que genere dinero, ejércitos y poco más. Las decisiones que afectan a nobleza, campesinado, burguesía y clero son tan escasas y tan controlables que apenas tienen ningún efecto sobre la jugabilidad.

Así no

Aunque las opciones estratégicas se hayan minimizado hasta llegar al nivel de un *Risk*, no habría ningún problema si el diseño de los escenarios y la inteligencia artificial estuvieran a la altura. Y no lo están. El diseño de las cinco campañas (en realidad dos, aunque situadas en años distintos) y la distribución de fuerzas iniciales están tan desequilibrados que resulta extremadamente sencillo ganar unas partidas y tremendamente complicado vencer en otras.

Un ejemplo: la guerra de las Dos Rosas, que enfrentó a la casa de los York y los Lancaster, muestra una disparidad tal de fuerzas que los primeros no tienen ningún

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 266 MHz	PII 450 MHz
Memoria RAM	32 MB	64 MB
Tarjeta gráfica	2 MB	8 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	X

Web www.paradoxplaza.com/TwoThrones.asp





Las batallas no son tan habituales ni tan espectaculares como sería de esperar.



Los York a un lado, los Lancaster al otro, e Inglaterra en medio.



El ámbito regional es algo limitado. Francia, Inglaterra y los barrios suburbiales.

Los estudios suecos de Paradox siguen exprimiendo la receta de Europa Universalis

problema en cortar de cuajo la segunda rosa en menos de cinco años. Así de fácil. O la flota francesa en la guerra de los Cien Años es capaz de hundir a la marina inglesa en menos que canta un gallo.

La inteligencia artificial también suma despropósitos: a veces no ataca pese a disponer de una abrumadora superioridad, mientras que en otros casos puede lanzar tropas al suicidio únicamente para... para no se sabe qué. Básicamente, la IA se limita a mejorar sus edificios para asegurarse una economía boyante, pero es incapaz de mostrar un mínimo de pericia en el campo de batalla.

Arqueros, lanceros y demás

Precisamente en el campo de batalla es donde se acaba decidiendo todo, porque las opciones diplomáticas y el establecimiento de alianzas son poco menos que inútiles. Y tampoco en el apartado bélico *Dos tronos* suma enteros. Tendrás que referirte al manual adjunto para saber no sólo la fuerza y aptitudes de tus unidades, sino incluso su coste de creación. Y una vez creadas, olvídate de gestionarlas adecuadamente: lo máximo que puedes hacer con tus ejércitos es agruparlos o dividirlos en dos, pero nada de crear unidades específicas a partir de una tropa. Vamos, que si quieres disponer de una unidad de caballeros y escuderos para crear una fuerza de intervención rápida, o los vas creando todos en la misma región u olvídate de ello.

A esto hay que sumar una ración de errores de programación que en más de una ocasión te bloquean el ordenador o una interfaz limitada que requiere visitar cada región para acceder a las opciones de construcción y desarrollo. Y añádele también un apartado gráfico y sonoro tirando a pobretón y la falta de un tutorial que ahuyentará a todos los que no tengan al menos un *Europa Universalis* en su currículum.

¿Qué queda pues para no aplicarle un implacable suspenso? Una ambientación cuidada y rica en detalles (marca de la casa) y un periodo histórico que, a diferencia del anterior *Crown of the North*, se pone de lo más interesante. El conflicto entre Francia e Inglaterra y las disputas entre los York y los Lancaster son un suculento pedazo de historia que puede atraer a más de uno. Esto y una sencilla fórmula que no carece de bondades pero que a estas alturas ya lleva demasiado tiempo sesteando en los laureles.



Gran parte del juego consiste en mejorar los edificios regionales.



La diplomacia nunca había sido tan fácil. O le insultas o te casas con él.

ROSAS CON ESPINAS

Si bien el conflicto estrella de *Dos tronos* es la guerra de los Cien Años entre ingleses y franceses, la guerra de las Rosas entre la casa de York y la de Lancaster también se lleva su ración de fama. Aunque en el juego los York tienen todas las de ganar, la realidad fue algo distinta. Enfrentados por los derechos de sucesión de la corona inglesa, ambas casas se enzarzaron en 1455 en un conflicto que sumió a Inglaterra en una verdadera guerra civil. A pesar de que los York lograron deponer a Enrique VI y coronar a Eduardo IV, tras la Batalla de Bosworth (1485) un Lancaster volvió a ocupar el trono. Más adelante, Enrique VII optó por contraer matrimonio con una York y, con ello, unir ambas casas en un único estandarte.





GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Sega • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

SONIC ADVENTURE DX
Director's Cut

El puercoespín azul vuelve a la carga en un terreno, el de los compatibles, que se le resiste desde hace casi una década. **Esta conversión** un tanto mejorada de un clásico consolero **pretende que Sonic estrene madriguera** de lujo en nuestros PC.

Por G. Masnou

Sonic Adventure DX es algo así como una edición especial de *Sonic Adventure*, juego de plataformas aparecido en 1999 para la difunta consola Dreamcast. Esta versión para PC incluye, además de gráficos en alta resolución, seis personajes a los que manejar (cada uno de ellos con su propia aventura), 50 coloristas niveles, nuevos modos de juego y cantidad de minijuegos que pueden ser desbloqueados a medida que se superan los niveles.

Otra diferencia entre esta entrega de *Sonic* y las demás tiene que ver con la introducción de fases intermedias entre un nivel y otro. En ellas asistimos a diálogos, escenas de corte cinematográfico y minijuegos de escasa dificultad en los que se trata de buscar objetos o resolver pequeños puzzles.

El puercoespín de los anillos

Extras aparte, la esencia del juego siegue siendo la del vertiginoso juego de plataformas creado en 1991 por Hirokazu Yasuhara, sólo que en 3D. Como en el primer *Sonic* (el célebre *Sonic the Hedgehog*), participas en infinidad de carreras contrarreloj salpicadas de anillos dorados, gemas que otorgan poderes mágicos, acrobacias, saltos a velocidades de vértigo, peligrosos animales robotizados, tuberías de longitud kilométrica y espectaculares combates de dificultad demencial contra los cachivaches del maléfico (y bigotudo) Dr. Robotnik.

Esta fidelidad a sus orígenes es también el principal problema de este título: apesta a naftalina, a título fuera de temporada. Puede que hace cinco años *Sonic Adventure* fuera lo mejor de lo mejor en cuanto a juegos de plataformas, pero hoy por hoy tiene poco que oponer a títulos como *Rayman 3*, *Taz Wanted*, *Harry Potter y la Cámara Secreta* o cualquiera de las nuevas entregas consoleras *Mario*. El tiempo pone a cada uno en su sitio, y Sonic ya se ha caído del podio.


Los gráficos no están a la altura de las circunstancias.


El Dr. Robotnik sigue en su empeño de conquistar el mundo.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.sega-europe.com





¿El plataformas más veloz de la historia?



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El viejo botiquín

Doom cumplió diez años. Para un hombre, un libro o una película no sería nada. Sin embargo, para un juego es una eternidad. Acostumbrados a envejecer al ritmo de las hormigas, los videojuegos, criaturas de costosa creación, consumo fugaz y olvido instantáneo, no están acostumbrados a disfrutar de celebraciones como ésta. Décimo aniversario, fiesta por todo lo grande y reconocimiento por parte de una industria que no ve a *Doom* con la mirada mezcla de condescendencia y nostalgia de quien habla del pasado, sino como un juego que es presente, pues su influencia en el género que creó sigue siendo superior a la de los grandes títulos que lo sucedieron (*Half-Life, Quake, Deus Ex...*).

Tras diez años, los juegos siguen recurriendo al sistema de botiquines del primer Doom

Se acabó la fiesta. Toca pasar página. Gráficos, inteligencia artificial, historia, diseño de escenarios, experiencia multijugador... En todos esos aspectos, el juego de id Software ha sido superado. Pero aún quedan cosas en las que seguimos igual. La salud, por ejemplo. Una década, mil juegos y aún la seguimos recobrando al pisar un botiquín de la cruz roja. O comiendo un trozo de pollo. O bebiendo agua. Elementos poco verosímiles para videojuegos cuya obsesión es el supuesto realismo.

¡Tras diez años, los juegos siguen recurriendo al sistema de botiquines del primer *Doom*! Por eso, es deseable que en este año de supuesta revolución del género, con la llegada de las grandes secuelas (incluida la del propio *Doom)* a alguien se le ocurran fórmulas más válidas para mantener con vida al héroe sin recurrir al tópico. ¿Qué tal la ayuda de un médico, la necesidad de ir a un hospital, la posibilidad de que algunas heridas no curen del todo o la presencia de cicatrices? ■



jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font



Volver a empezar

El otro día, me dio por jugar de nuevo la campaña de *Warlords Battlecry II*, un juego al que ya dediqué un montón de horas en su día y que me dejó muy buen sabor de boca. Me dio por recordar otros juegos de estrategia cuyas campañas haya vuelto a jugar después de completarlas. A bote pronto, me acordé de *Civilization III* y de *Medieval: Total War*. Pocos, muy pocos. Y no porque no hayan pasado buenos juegos por mi disco duro, sino porque las campañas que incluyen (incluso algunos de los mejores) son más bien poco rejugables.

El problema suele estar relacionado con la falta de fórmulas distintas para conseguir el éxito. Cuando conquistas el mundo con una civilización determinada, tiene muy poco aliciente intentarlo de nuevo si intuyes (o sabes) que vas a tener que hacer prácticamente lo mismo de nuevo.

No estaría de más que las campañas fueran algo más flexibles para que volver a jugarlas tuviera algún sentido

En la mayoría de los casos, los desarrolladores se las arreglan para que la orografía, los límites en el número de recursos disponibles y la ubicación de éstos hagan que, en la práctica, el desarrollo de las campañas esté muy predeterminado. En muchos títulos, basta con desviarse de la estrategia que parece obvia para darte cuenta en menos de media hora de que no vas a poder ganar.

En vista de lo previsibles que se están volviendo las campañas de la mayoría de los juegos, lo más probable es que las completemos una vez y luego pasemos a las partidas aisladas, en las que podemos configurar los parámetros de la partida, o al modo multijugador, en el que el factor humano permite que no haya dos partidas iguales. No es un mal consuelo, pero ¿seguro que nadie echa de menos el placer de jugar de nuevo, desde el principio, las campañas que nos gustaron en su día? Éstas siempre incluyen elementos narrativos que añaden interés a la partida. No estaría de más que fueran algo más flexibles para que volver a jugarlas tuviera algún sentido. ■

j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Querido roedor

Con la llegada de los entornos tridimensionales, algunos desarrolladores (entre ellos, veteranos como Charles Cecil y Jane Jensen) pronosticaron la muerte de las aventuras de apuntar y hacer clic. Tan ilustres profesionales opinaron entonces que el pad y el teclado iban a monopolizar el futuro, que el control por ratón no se adaptaría bien al manejo de cámaras y no permitiría resolver con comodidad puzzles en 3D complejos.

Pese a tan funestos augurios, desarrolladores como Rafael Latiegui (de Péndulo Studios) o Hernán Castillo (de Revistronic) se mantuvieron fieles al culto del roedor electrónico. Sus juegos son la prueba de que cualquier persona que no haya jugado nunca a una aventura gráfica moderna puede aprender a hacerlo a golpe de ratón sin la menor dificultad.

Cada uno de los sistemas tiene sus partidarios y ha dado lugar a buenos juegos. Sin embargo, la prueba de cargo a favor del ratón ha llegado con *The Westerner*, un ejemplo contundente de que este periférico puede dar resultados óptimos en entornos 3D.

The Westerner es un ejemplo contundente de que el ratón puede dar resultados óptimos en entornos 3D

En Revistronic han encontrado la fórmula mágica partiendo de una idea tan sencilla como valiente: adaptar la mecánica de pulsar y hacer clic a un entorno tridimensional automatizado de forma que puedas saltar a un modo en primera persona siempre que lo desees.

Como por arte de magia, las aventuras gráficas vuelven a responder a la perfección al periférico utilizado en su edad de oro. Esperamos que otros desarrolladores sigan por esta senda recién abierta: después de todo, un PC no se concibe sin su ratón, mientras que ¿cuántos usuarios de compatibles tienen un pad? ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



¿Más realismo?

Aunque parezca mentira, los juegos pueden servir para cosas de tanta utilidad social como reivindicar una profesión incomprendida o denostada. Un ejemplo: en los 80, *Trashman* nos puso en la piel de un recogedor de residuos sólidos (léase basurero) que recorría cochambrosas avenidas a bordo de su camión redentor.

Lo mismo puede decirse de juegos recientes o antiguos que nos han permitido asumir el rol de taxista, policía de tráfico, conductor de camiones o ambulancias, médicos o bomberos. Todos partían de premisas cotidianas y en apariencia insulsas, y la mayoría se las arreglaban para sacar a flote todo un mundo de diversión oculto bajo la rutina.

Una profesión que podría merecer un juego (simulador o arcade) es la de conductor de autobuses de línea

Una profesión que podría merecer un juego (simulador o arcade) es la de conductor de autobuses de línea. Piénsalo: es una idea que se insinuaba en *Grand Theft Auto* y que es rica en posibilidades. Por ejemplo, en nuestro juego de autobuses deberías cumplir con unos horarios estrictos respetando en todo momento las reglas de circulación, soportando las colas en las paradas, lidiando con los atascos y averías y asegurándote de no tener accidentes.

¿Vamos más allá? El cierre de calles por obras, manifestaciones improvisadas, fechas complicadas como la Navidad, condiciones climatológicas adversas o eventos como la maratón anual le darían un extra de dificultad. Si a ello añadimos la competencia con los compañeros, las ofertas de empresas de mayor prestigio o el riesgo de perder tu trabajo, ¿qué tenemos? Algo real como la vida misma.

¿Sería divertido? Pues... diríamos que más bien no. No está de más buscar caminos más allá del baile de motores gráficos, licencias y competiciones, pero semejante empacho de realismo no puede ser bueno. Después de todo, para eso ya tenemos la realidad. ■

aguerra@ixo.es

DEPORTES

Por D. Valverde

En tierra de nadie

Las navidades del año pasado ya son historia. Haciendo un titánico esfuerzo para apartar de mi mente turrones, lucecitas de colores y melancólicos villancicos, he encontrado un momento para reflexionar profundamente. Y han acudido a mi memoria imágenes de juegos deportivos sobre los que leí en webs y revistas extranjeras pero que nunca llegaron a España. Y es que ni siquiera los camellos de los Reyes o los renos del tal Noel han podido traernos en estas fechas ese puñado de títulos condenados al ostracismo.

Algunos aficionados sentimos que títulos como MVP Baseball 2004 o Cricket 2004 no lleguen a nuestros lares

Sin ir más lejos, no parece que Electronic Arts esté por la labor de ofrecer a los jugadores españoles la posibilidad de batear a fondo con su título de béisbol *MVP Baseball 2004*. Y eso que a este deporte no le faltan adeptos en nuestro país. En la página web australiana de la compañía (www.electronic-arts.com.au/easports/), puedes encontrar información sobre *Cricket 2004,* deleitarte con imágenes del juego e incluso bajarte su demo, pero no corras a por él a la tienda, porque tampoco asomará su hocico por la piel de toro. Y en el caso de los jugadores de consola, las ausencias se extienden a dos de sus sagas más puramente "americanas", *NCAA Football 2004* (liga universitaria de fútbol americano) y *NCAA March Madness 2004* (liga universitaria de baloncesto).

Y si eres aficionado a la caza, prepárate también para una decepción, porque la quinta entrega de *Deer Hunter* (www.planet-deerhunter.com), el título de caza más prestigioso del planeta, tiene muchos números para no ver nunca la luz en España.

Quizás seamos muy pocos, pero algunos aficionados a los juegos de deportes sentimos profundamente que títulos en los que se ha invertido tanto talento no lleguen a nuestros lares. ■

d.valverde@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

Jugadores de nadie

Corren buenos tiempos para el mercado de videojuegos. A juzgar por recientes informes, se trata de uno de los sectores con mayor aumento del margen de beneficios en los últimos años. Las ventas se disparan, el público potencial se amplía y el techo parece estar lejos.

Sin embargo, algunas noticias ensombrecen este idílico paisaje. Interplay, que atraviesa un mal momento económico, ha echado el cierre a una de las desarrolladoras más valoradas por los aficionados al rol. Black Isle Studios, creadora de grandes juegos del género, ya es historia. En el momento de cerrar, tenía en desarrollo la tercera entrega del clásico *Fallout*. El proyecto, como no podía ser de otra forma, también ha sido cancelado.

Black Isle Studios, creadora de auténticos clásicos del género de rol, ya es historia

¿Qué motivos puede tener un gran editor para tomar una decisión de este tipo? Pregunta retórica, pues Black Isle, pese a su prestigio y la calidad de su trabajo, no debía ser rentable. ¿Es suficiente ese argumento para echar el cierre? Por supuesto que sí, ya que hablamos de un negocio. Poco importa que un núcleo respetable de jugadores disfrutase con los juegos de la compañía: no eran los suficientes para que el tiempo y esfuerzo invertidos en estos productos fuesen rentables.

Vamos, que corren malos tiempos para los jugadores con gustos minoritarios: desarrollar para el gran público es tan rentable que cada vez tiene menos sentido perder el tiempo ofreciendo alternativas para paladares exquisitos. Una pena que la época de vacas gordas suponga también un paso atrás para esa diversidad que tanto se agradecía en el panorama del ocio electrónico. ■



jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN



Por M. A. "Gadget" González

Ya pasaron los reyes

Ya terminó la temporada del belén y del turrón. Muchas familias volvieron a reunirse para compartir momentos felices e intercambiar regalos. A algunos aficionados, los Reyes Magos nos dejaron algo relacionado con la simulación en nuestros zapatos: software, hardware e ilusiones. La pregunta es si la campaña de Navidad ha sido realmente generosa con los pilotos virtuales.

En hardware de vuelo virtual nos encontramos con que cada vez son menos los sistemas de control de vuelo prácticos y asequibles, aunque los dispositivos del tipo Track-IR (www.naturalpoint.com) han constituido este año una novedad bien recibida en este mundillo.

En software, estamos viviendo una cierta crisis, con un solo simulador puro publicado recientemente, *Lock On*, pero todavía incapaz de competir con el decano *Falcon 4.0 + SPx*, que acaba de cumplir cinco años. Además, el producto tenía problemas de acabado y el tan reclamado parche no llegó a tiempo para las fiestas navideñas. En el vuelo en red, no terminan de arrancar las simulaciones de Target Ware (www.targetware.net), por lo que el ya decrépito *Aces High* sigue sin tener un sustituto digno.

Estamos viviendo una cierta crisis de software, con un solo simulador puro publicado recientemente

Por otro lado, 2003 ha sido un año rico en ilusiones. El número de aficionados no deja de crecer y nunca se había divulgado una cantidad tal de skins, modelos 3D, mods, tutoriales o vídeos. Además, hemos asistido al nacimiento del prometedor proyecto independiente *Jet Thunder* (www.thunder-works.com) e incluso simuladores gratuitos como *glHorizon* (www.web-discovery.net) o *Flight Gear* (www.flightgear.org). En fin, que el vuelo virtual avanza, sobre todo, gracias a los aficionados, esos niños grandes llenos de ilusión. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

La hora del olvido

Ningún imperio resiste eternamente la erosión del tiempo. *Counter Strike* no iba a ser una excepción: su estrella declina. Ni siquiera la asombra del esperado *Condition Zero* ha impedido que la mayoría de los aficionados a la acción on line emigren a aires más cálidos: los servidores de *Battlefield 1942*. Entre los que siguen apostando por el viejo rey, están aquellos que hicieron de *Counter Strike*, más que un juego, un modo de vida. Los que se obsesionaron por alcanzar un nivel que les hiciera destacar entre sus semejantes se encuentran ahora con que reinan en el vacío.

Ningún imperio resiste eternamente la erosión del tiempo, y la estrella de Counter Strike empieza a declinar

Toca, sin duda, mirar atrás y ver qué han aportado esas sesiones maratonianas de *Counter Strike*, cuál es el poso que dejan. Desde luego, más de uno y más de dos han pasado un par de años sin separarse de su mod de referencia más que para dormir, comer, trabajar o ir al colegio.

¿Ha valido la pena? Por supuesto, el balance personal depende de cada uno. Eso sí, los que creían entonces (y aún creen ahora) que vale la pena dedicar tantas horas como tiene el reloj a dominar a la perfección un juego de acción táctica que exige entrenamiento y sacrificios, pueden refugiarse en *Day of Defeat*. Para ellos, las interminables horas de ciber o las maratones nocturnas no han acabado, sólo han cambiado de aires. Con este mod, vuelve la absorbente rutina de estudiar los mapas al detalle y ensayar nuevas tácticas. Los jugadores irredentos ya tienen refugio, al menos hasta que *Day of Defeat* caiga también en el olvido. ■



s.sanchez@ixo.es

Hombre, **nos vas a perdonar** si **recomendamos** en esta sección **algo no precisamente barato** pero sí con una estupenda relación calidad-precio. **Es** el caso de **una de nuestras apuestas** del mes, la edición especial de *Warcraft III*. El resto, **bueno y baratísimo.**

WARCRAFT III: BATTLECHEST



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blizzard
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 49,99 €



Seguro que eres de los que tienen un auténtico ojo clínico para las gangas. Como buen frecuentador del rastro de oportunidades, debes tener los nudillos pelados de comprar barato y bueno. Pero no retrocedas ante los casi 50 euros que cuesta este lote *Warcraft*: su contenido los justifica de sobras. Agárrate, porque incluye la tercera entrega de la saga fantástico-estratégica de moda (*Warcraft III: Reign of Chaos*), su expansión (*The Frozen Throne*) y sus correspondientes guías.

Con este lote de lujo, vas a poder sumergirte en cuerpo y alma en el universo *Warcraft* tal y como es desde el verano de 2002, cuando la tercera entrega de la serie fue editada tras seis años de silencio. La versión del juego que se hizo pública por entonces incorporaba un nuevo sistema gráfico de una espectacularidad incuestionable, pero también un enfoque distinto (más rápido, más accesible) en la partida individual y opciones multijugador de un dinamismo hasta entonces inédito.

La presencia de héroes da al juego una dimensión nueva, más basada en la magia y la fuerza relativa de las habilidades especiales, con lo que es posible obtener el éxito con un grupo de unidades reducido pero, eso sí, preparadísimo.

En cuanto a *The Frozen Throne*, se trata de una expansión muy completa que une a los alicientes del original campañas nuevas (cuatro en total) y un más que perceptible giro hacia territorio más rolero. Pocas expansiones aportan tanto y ayudan a redefinir un juego hasta ese punto.



THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €



Una oportuna "adaptación" de la película *Pánico nuclear* que sirvió de aperitivo en su día para la tercera entrega de la saga *Rainbow Six*, con la que tiene evidentes puntos en común. Esta especie de proyecto paralelo de Red Storm apuesta por un tipo de acción táctica algo más directa a la yugular, más en la línea de *SWAT* que de los múltiples *Rainbow*.

Entre los detalles positivos, destaca el soberbio diseño de muchos de los escenarios, sobre todo uno que recuerda muchísimo el nivel de la embajada del primer *Rainbow Six*. Los gráficos también pueden considerarse de un alto nivel, no por casualidad se ha hecho uso del motor de Ghost Recon, de eficacia más que probada. Lo mejor de todo es la rapidez con la que te habitúas al estilo de juego, más propio de un arcade que de un título de acción táctica. Así, las fases de planificación son sustituidas por las órdenes en tiempo real.

Lo que se echa de menos es un planteamiento algo más original de las situaciones de juego y la mecánica de las misiones. En ese sentido, no tendrás que buscar demasiado para encontrar mejores juegos de acción táctica.

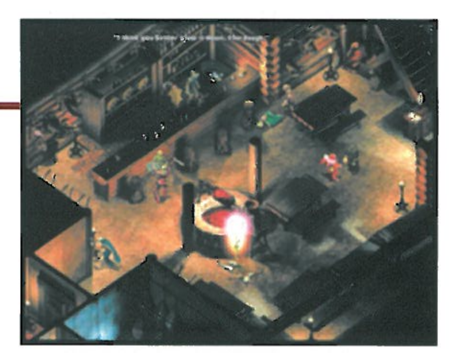


RPG COLLECTION



Rol de lujo en este lote que incluye *Baldur's Gate II*, *Icewind Dale* e *Invictus: In the Shadow of Olympus*. El primero de estos juegos ya justifica por sí solo la compra, pero el otro par no le va muy a la zaga. De *Baldur's Gate II* dijimos en su día que venía a ser la Biblia en formato rol, tal era la cantidad de horas de juego, las líneas de diálogo y la profundidad y riqueza de situaciones que ofrecía. Luego han llegado otros juegos de rol (muy pocos, eso sí) más ambiciosos y profundos, pero el recuerdo de la por entonces obra maestra de BioWare permanece vivo en la memoria de los buenos roleros.

En cuanto a *Invictus*, no se trata de un juego de rol en sentido estricto, sino uno de esos títulos de estrategia en tiempo real que incorporan elementos mágicos y de fantasía, en este caso relacionados con la mitología griega. Completa la oferta *Icewind Dale*, ortodoxia rolera pura y dura, un juego que sigue al pie de la letra las instrucciones del viejo manual de *Dungeons & Dragons* y nos propone una visita a uno de los más fríos parajes de los Reinos Olvidados.



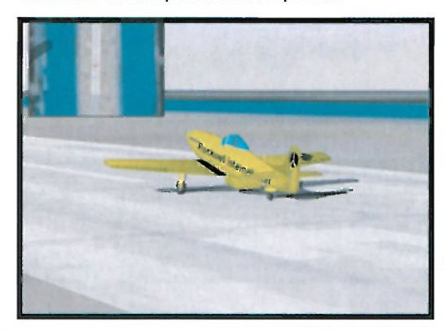


FLIGHT SIMULATOR 98



El juego con el que el simulador de aviación civil por excelencia aprovechó para ampliar sus horizontes. Tras un par de años sin más novedades que las aportadas por un par de lotes de ampliación que no pasaban de curiosos, Microsoft se decidió a enriquecer su oferta con nuevos aparatos (mención especial merece la Cessna 182), retoques, ajustes cosméticos y un flamante helicóptero, el Bell 205.

El modelo de vuelo seguía siendo tan cuestionable (o tan terrícola y accesible, es cuestión de gustos) como de costumbre, pero los gráficos dieron un salto cualitativo en cuanto a suavidad y fluidez que hace que esta edición esté más cerca de las últimas en términos visuales que del poco convincente *Flight Simulator 95*. En fin, una buena oportunidad de echarle un vistazo al pasado reciente de la aviación virtual por un buen precio.





INDUSTRY GIANT 2





Bienvenido a la trastienda del capitalismo febril, donde se gestan imperios a golpe de chimenea y locomotora. Los incondicionales de la gestión empresarial no deberían pasar por alto este juego. Pocas veces vas a tener la oportunidad de controlar tan al detalle una cadena de producción compleja. Las opciones de gestión son muchísimas y muy variadas, suficientes para que te pases semanas con los codos clavados en torno al teclado y las meninges en ebullición.

La primera entrega de este simulador financiero data de 1998 y ésta es cuatro años posterior. Para entonces, la tecnología había avanzado lo suyo, lo que permite que la secuela disfrute de una práctica y cómoda interfaz de gestión e incorpore elementos que elevan su grado de dificultad a lo prácticamente diabólico.

Huelga decir que se trata de un juego sólo recomendable para tipos con paciencia y curtidos en el campo de la gestión económica.

TORRENTE, EL JUEGO

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Virtual Toys
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €

El juego con el que la España más cañí se lanzó al ocio virtual. No será el colmo de la originalidad y el buen gusto, pero sí un digno arcade que consigue tenerte ante el monitor una partida tras otra, siempre con el deseo de llegar un poco más lejos. ¿Que también quieres una trama coherente? Tampoco la tenían las películas y eso no evitó que te echaras unas risas. Además, en esta edición se incluye un apartado multijugador con cuatro modos de juego: Capturar la bandera, Destruir objetivo, Deathmatch individual y Deathmatch por equipos.

Este juego de acción desenfrenada tiene un argumento propio, aunque rico en referencias a las dos entregas cinematográficas en las que se basa. Y no faltan a la cita personajes como Cuco y el Malaguita ni lugares tan emblemáticos como La Cibeles. Te esperan también una galería de delirantes enemigos, variedad de armas y gigantescas explosiones que hacen saltar los vehículos en mil pedazos.





MOTOCROSS MADNESS 2



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Rainbow Studios
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €



Un completo juego de carreras de motocross que incluye modos de competición originales (resistencia, motocross acrobático...). En total, son siete las diferentes formas de conducir sobre dos ruedas a las que tienes acceso.

A diferencia de lo que sucedía en el *Motocross Madness* original, éste ofrece entornos dinámicos y muy detallados, una reproducción bastante pulcra de las motos y un tipo de conducción estable, accesible y bastante realista. En esta entrega, conducimos en difícil equilibrio en circuitos urbanos con tráfico dinámico (y demencial), aceras llenas de peatones y obstáculos como puentes, edificios de todo tipo o pasos a nivel. En fin, el mismo tipo de locura sobre ruedas que ofrecía otro clásico de Microsoft, *Midtown Madness*, pero esta vez pegados al manillar de una moto.

CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD



FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Funatics Development
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €

Los vikingos de Funatics volvieron a la carga hace poco más de un año con esta secuela llena de ardor guerrero y sed de exploración y aventuras. No se trata de historia interactiva, sino de algo más llevadero y divertido: un juego de vikingos que crecen y se multiplican, surcan los mares, se meten en trifulcas y siembran el mapa de pequeñas colonias.



Tú eres su diosecillo tutelar, una divinidad doméstica con poderes más bien limitados. Puedes desencadenar algún desastrillo natural de poca monta, pero tu función principal es leerte de cabo a rabo los pergaminos abarrotados de información sobre sus muchachos. Una vez empapado de actualidad vikinga, debes tomar decisiones encaminadas a que tus muchachos sean felices y no se metan en líos de los que luego no sabrán salir. Claro que son muchos los elementos a tener en cuenta, con lo que las partidas pueden llegar a eternizarse.

AQUANOX



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Massive Development
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 9,95 €



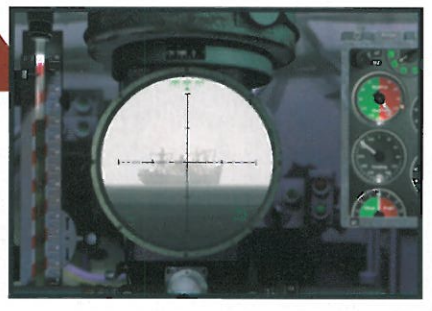
Aquanox viene a ser la continuación de un antiguo arcade en primera persona que se tituló *Archimedean Dinasty*. Ambos llevan la firma de una joven compañía alemana, Massive Development, cuya principal virtud es su maestría en la programación de motores gráficos a la última. Con *Aquanox* dieron una auténtica lección de poderío: el juego luce espléndido en cada una de sus fases gracias al motor Krass, una herramienta tecnológica sin apenas rivales en nuestro continente (al menos no los tenía cuando el juego fue editado).

En el juego asumes el papel de un tal Emerald Flint, un tipo con algo de héroe de leyenda y algo de rebelde solitario. Flint vaga por un entorno futurista de lujo y va asumiendo encarguillos de poca monta con su nave. Su ambición: llegar a ser un día uno de los pilotos más respetados y cotizados del Cosmos.

SILENT HUNTER II

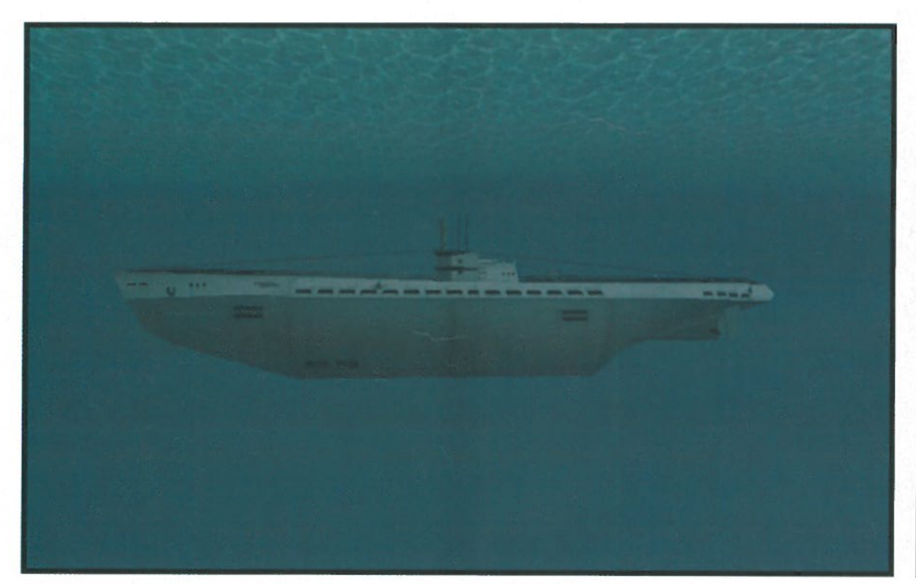


GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Ultimation
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €



Sólo tres de cada diez capitanes de la marina de guerra alemana sobrevivieron a la Segunda Guerra Mundial. Este simulador te da la oportunidad de demostrarte y demostrar al mundo que tú hubieses sido uno de los supervivientes. El juego de Ultimation es un muy buen simulador bélico, extraordinario desde muchos puntos de vista. Demuestra, sobre todo, que una simulación seria, pulcra y con gusto por el detalle es del todo compatible con un tipo de juego tenso y adictivo.

En él diriges los destinos de un sumergible alemán que patrulla desde el Mediterráneo a la Costa Este de Estados Unidos. Eres el capitán y tienes a toda la tripulación bajo tus órdenes, pero también puedes saltar virtualmente de una posición a otra y asumir en persona las funciones concretas que desees. Incluye misiones sueltas, una campaña histórica y opciones multijugador compatibles con *Destroyer Command*.



DESTROYER COMMAND



GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Ultimation
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €



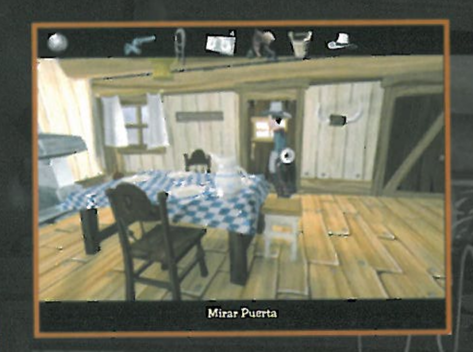
El hermano gemelo de *Silent Hunter II*, con el que comparte un modo multijugador mixto que permite participar en batallas navales tanto bajo el mar como en la superficie. Con *Destroyer Command* surcas los mares de la Segunda Guerra Mundial al mando de un flamante destructor. Los submarinos que se controlaban en *Silent Hunter II* son ahora un peligroso obstáculo que puede impedir que tu nave arribe a buen puerto.

Entre las virtudes del juego destaca la muy intuitiva interfaz, que te permite empezar a navegar a nada que ejecutas el juego, algo no muy frecuente en simuladores de una cierta verosimilitud y profundidad. Te hará muy feliz si siempre soñaste con zarpar a bordo de un destructor.



Fenimore Fillmore THE WESTERNER

The Westerner combina **la mecánica** de las aventuras gráficas **de antaño con un entorno tridimensional** que funciona de verdad. Ello **te lleva a pasar horas y horas** explorando el mapa, hablando con personajes variopintos y solucionando puzzles de dificultad considerable. Así que no estará de más que repases esta **guía para superar situaciones comprometidas.**



LLEGADA AL RANCHO

1 Levántate de la cama, abre el cajón de la mesilla y recoge los dos revólveres de juguete. Hazte con la cuerda de la derecha de la cama y con las cartucheras que cuelgan del perchero antes de abandonar la habitación. Tras hablar con Estela, coge el dólar del interior de la mesilla, ponte el sombrero y sal al exterior.

2 Ve al pequeño cobertizo que hay a la derecha y recoge la silla de montar y la cuerda. A la izquierda hay una letrina en la que hallarás un cubo de madera. Utiliza la bomba de agua para llenar el cubo y riega el sembrado. Repite la operación unas dos o tres veces y del suelo brotarán unas bonitas zanahorias. Hazte con ellas y dáselas al caballo para que recupere las energías. Puedes recoger más zanahorias siempre que quieras, basta con que eches más agua al sembrado.

3 Ensilla el caballo, móntalo y sal de la granja. Consulta el mapa y dirígete hacia el oeste, a la granja de Alvin Jones. Allí encontrarás a Joe Bannister y a Alvin planeando una estrategia para hacer frente a Starek, que pretende atacar la granja esa misma noche. Fenimore se compromete a ayudarles consiguiendo un nuevo hombre y material para defender la granja e impidiendo que lleguen más hombres de Starek en el tren de Abeline.

4 Echa un vistazo al mobiliario de la casa de Alvin y recoge todos los dólares que puedas. Sal al exterior, utiliza la cuerda con el cubo, saca agua del pozo para cultivar nuevas zanahorias y dáselas al caballo. Próximo destino: la escuela de la maestra Rhiannon.

5 Al entrar en la escuela, Fenimore tendrá un desagradable encuentro con el malvado Starek. Tras recuperar el conocimiento,





hazte con los revólveres de juguete y el sombrero y sal después al exterior. Inspecciona los pupitres y recoge billetes de dólar y zanahorias.

6 En el patio del colegio te espera una niña llamada Annie. Habla con ella y conseguirás que te presente a su perro rastreador Toby (para encontrar al ladrón de tus revólveres) si a cambio les das un retrato de Jesse James.

RECUPERAR LOS REVÓLVERES

1 Alimenta al caballo y regresa a la granja de Joe. Camina hasta la parte izquierda de la granja. En una cesta de ropa (al lado del lavadero) encontrarás un calcetín de Billy. Cultiva nuevas zanahorias y dirígete hacia el pueblo.

2 Entra en el salón y comprobarás que el barman no te deja subir al segundo piso a no ser que desees tomar un baño. Tras decir que estás de acuerdo y pagar tres dólares a tan engorroso tipejo, recoge la llave del baño y sube a la segunda planta.

3 Abre la primera puerta de la derecha y conocerás al Doctor, que te pedirá que le arranques una muela. Para llevar a cabo tan delicado encargo, necesitarás una botella de whisky (que utilizarás como narcótico) y unas tenazas para realizar la extracción. Para comprar ambos objetos, debes acudir al banco y pedir un crédito.

4 Abre la puerta de la izquierda. Sobre la mesa del dormitorio encontrarás una llave del hotel. Abandona el edificio, sigue hasta el final de la calle y entra en el banco. Habla con el banquero, dale la llave del hotel y podrás abrir una cuenta. Luego vuelve a hablar con el banquero y pídele tantos créditos como te sea posible. Otra forma de conseguir dinero fácil es ir a la estación y enviar telegramas a parientes y amigos, a ver si cuela.

5 Ya con algo de dinero en el bolsillo, dirígete a la tienda del pueblo y hazte con la botella de whisky (que también puedes comprar en el bar) y con unas tenazas. Regresa junto al doctor, dale el whisky y arráncale la muela con las tenazas. Ahora ya puedes hacerte con el retrato de Jesse James y dárselo a la niña de la escuela.

6 Ya dispones de los servicios del perro. Hazle olfatear el calcetín y te llevará hasta el escondrijo de Billy. Utiliza la cuerda para alcanzar la cabaña y habla con Billy y Tommy




Mirar Cajon

para que te digan el paradero de las pistolas auténticas, que se encuentran en el interior de la letrina del colegio.

ARREGLAR LA CALESA Y DISFRAZARSE DE DOCTOR

1 Al salir de la escuela, Fenimore está a punto de ser arrollado por una calesa. Tras aclarar la situación, tu personaje se ofrece a arreglar el carruaje, que ha perdido una rueda. Vuelve a casa de Alvin, sube al piso de arriba y hazte con la cesta del suelo.

2 Después ve al pueblo, sigue hasta el final de la calle y gira a la izquierda. Allí encontrarás un palanquín. Súbete encima y avanza por el camino de la derecha hasta alcanzar un puente. Baja del puente, deja el cesto en la playa y métete en el río. Estate atento, porque debes esperar a que el pez pase por debajo de tus piernas para pescarlo con las manos y hacer que caiga dentro de la cesta.

3 Ya con el pez, vuelve al pueblo y entra en la tienda. Debes comprar una tirolina, un gato y unas cuantas zanahorias. Una vez comprado todo lo que necesitas, dirígete a la granja de Alvin y entra en el cobertizo.

4 Pon la trucha sobre el plato del cerdo. En cuanto éste empiece a comer, baja la portezuela para atraparlo. Entra en la casa y recoge la palanca que hay al lado de la chimenea. Luego sube al desván y sitúa la escalera justo debajo de la ventana. Sal por la ventana, utiliza la tirolina con la cuerda e irás a parar a la pocilga. Utiliza la palanca con la rueda y ésta saldrá disparada hacia el exterior de la pocilga.

5 Necesitarás algún tipo de vehículo para desplazar la rueda, por ejemplo, una carretilla. Ve de nuevo al pueblo y entra en el edificio de la estación. En el patio trasero encontrarás un tronco de madera y una carretilla plegable. Vuelve a casa de Alvin y utiliza la carretilla para desplazar la rueda. De nuevo en la escuela, coloca el gato hidráulico bajo la calesa y luego pon la rueda en su lugar correspondiente.

6 El doctor no está en condiciones de visitar a la señorita Rhiannon, y Fenimore se ofrece a ir en su lugar. Para ello, necesitarás una chaqueta, un maletín, unas gafas y un bombín. Además, tendrás que conseguir que tu personaje engorde un poco. Para conseguir la chaqueta, bastará con que se la quites al doctor. Eso sí, verás que está demasiado sucia, mucho más de lo que un profesional de la medicina que está a punto de pasar consulta puede permitirse. Así que va a ser necesario lavarla.

7 Dirígete al salón del pueblo, entra en los baños (utilizando la llave que te dio el barman) y hazte con la pastilla de jabón. Cabalga hasta casa de Joe, deja el jabón y la chaqueta cerca del lavadero y pídele a Stella que te limpie la chaqueta. En cuanto Stella termine su trabajo, hazte con la chaqueta y ve hacia la letrina de la casa. Recoge el tronco del suelo, entra en el cobertizo y coge la sierra.

8 Cabalga hacia el pueblo, sube al segundo piso del bar y entra en la puerta número 4. Recoge el almohadón de encima de la silla (te servirá para "ganar peso") y hazte con todos los dólares que encuentres en cajones y armarios. Sal de la habitación, abre la puerta de enfrente y recoge el maletín de encima de la cama del doctor. Por último, entra en los baños y recoge la caja de cerillas de encima de la silla.



9 Sal a la calle, ve a la tienda y habla con el dueño, que te pedirá cinco dólares por dejarte entrar en la zona de vestuario. Tras pagar religiosamente, abre la puerta de la izquierda y coge el bombín que cuelga del perchero. Sal a la calle, entra en el edificio de la estación y recoge las gafas de encima de la mesita. Encarámate al palanquín y ve a la vía que hay encima del puente.

10 Al lado de una caseta encontrarás una cuerda y un hacha. Cabalga hasta la casa de Alvin y acércate al cobertizo de la derecha. Pon el tronco de madera en la plataforma para sujetar troncos (marca ACME) y corta el tronco con ayuda de la sierra. Cabalga hasta casa de Tom, pon los troncos cortados sobre el árbol y pártelos con el hacha.

11 Entra en la casa y coge el fuelle que hay debajo de la ventana. Pon los





troncos en el hueco de la chimenea, enciende la hoguera con las cerillas y utiliza el fuelle para avivar el fuego. Coloca la chaqueta mojada sobre la percha. Estará seca en un santiamén.

12 Monta a caballo y ve hacia la escuela. Enséñale tu disfraz a Livy y podrás entrar en el rancho de Starek. Tras salir disparado de la habitación de Rhiannon, quítate el disfraz y recoge el candil de encima del banco. Camina hacia la parte derecha y entra en la casa. Habla con Liby y ofrécele la muela del doctor a cambio del libro de Roma que hay sobre la mesa. Pídele también que te abra la puerta de la habitación de Rhiannon.

13 Sal de nuevo y trepa por las enredaderas hasta la habitación de la profesora. Recoge el libro sobre el Renacimiento de encima de la mesita y abandona la habitación. Un poco más a la derecha encontrarás el libro medieval, que está encima de una mesita. Sigue hacia la derecha y abre la puerta que hay al lado del cuadro de Gonzalo Pizarro. Sobre la cama de Liby está el tomo dedicado a la Prehistoria. Sal de la habitación, baja a la primera planta, abre la primera puerta a la izquierda y cruza la biblioteca para alcanzar el despacho de Starek. Encima de una silla está el tomo sobre Grecia. Al lado de la chimenea hallarás también una cámara fotográfica.

14 Vuelve a la biblioteca y fíjate en la estantería llena de libros. Coloca en ella los tomos que has ido recogiendo y empújalos en el siguiente orden: Prehistoria, Egipto, Grecia, Roma, Medieval, Renacimiento y Moderno. Tras la estantería aparecerá un pasaje secreto que lleva al exterior de la mansión. Necesitarás el candil para cruzarlo.



LIBERAR AL PRESO

1 Monta a caballo y dirígete al pueblo. Ve a la parte trasera de la cárcel. A través de los barrotes, podrás hablar con el granjero Tom Poston, el hombre que necesitas para defender la granja amenazada. Haciéndote pasar por el abogado de Tom, conseguirás que el sheriff te dé información muy valiosa: un comisario vendrá a llevarse al preso, pero antes se espera que envíe un telegrama para anunciar su llegada.

2 Entra en la tienda y compra un telégrafo móvil. Utiliza el palanquín para llegar hasta el puente y trepa a lo alto de uno de los postes que hay junto a la vía. Utiliza el telégrafo móvil con el cable y envía un mensaje al sheriff Slocum en nombre del comisario Smith. Regresa al pueblo y habla con el telegrafista, que te pedirá que lleves al sheriff el telegrama que acaba de llegar.

3 Tras entregar el telegrama, Slocum abandonará la comisaría y cerrará la puerta con llave. Cabalga hasta la escuela y recoge allí la regla plegable que hay dentro de uno de los pupitres. Regresa hasta la parte trasera de la cárcel, entrega la regla a Tom y éste te conseguirá las llaves de la cárcel.

4 Entra en la cárcel. En uno de los cajones de la izquierda encontrarás un capote de color rojo. Recoge también el diploma de sheriff que cuelga de una de las paredes. Regresa a la parte trasera de la cárcel y utiliza el capote rojo para torear a la res enfurecida que te espera allí.



VOLAR EL PUENTE FÉRREO

1 Siguiente paso: volar el puente por el que pasa la vía férrea para que ya no puedan llegar desde Abilene más esbirros de Starek. Por supuesto, vas a necesitar dinamita. En la tienda la venden, pero hay que presentar un permiso especial para comprarla. La única persona capaz de conseguir un permiso falsificado es Billy, un cliente del salón.

2 Para contactar con él (Billy no se fía ni de su sombra), habla primero con el barman y dale una buena propina. Él se encargará de presentarte a Billy. En cuanto lo haga, puedes empezar a negociar la compra del permiso.



Sin embargo, este documento exige la rúbrica del sheriff para ser válido, así que debes volver de nuevo a la escuela y recoger la pluma estilográfica que hay en la mesa de la profesora.

3 Ve ahora al rancho de Alvin y sube a la segunda plata. Encontrarás a Tom escondido en el armario. Dale el permiso para comprar dinamita, la pluma y el diploma del sheriff para que pueda falsificar su firma.

4 Hecho esto, dirígete a la granja de los Bannister y entra en la habitación del matrimonio utilizando la llave de los baños. Dentro de un cajón encontrarás el título de propiedad de la granja.

5 Regresa al pueblo, entra en el banco y pide un cheque por el importe de la dinamita. Entrega el título de propiedad y el cheque será tuyo. Entra en la tienda, entrega el cheque y el permiso y podrás comprar la dinamita. Antes de abandonar la tienda, hazte con un cinturón para trepar (la lanzadera automática). Lo necesitarás para poner la dinamita en el puente que tienes previsto volar.

6 Ve al bar, habla con el contrabandista y hazte con un bote de aceite para robots adulterado. Sube al palanquín y dirígete a la feria. Por un módico precio, puedes probar fortuna en la caseta de tiro y hacerte con un robot experto en el manejo de armas. El premio: un magnífico Winchester 73 (necesario para disparar sobre la dinamita).

7 No obstante, no hay forma de lograrlo sin hacer trampas. A continuación te explicamos cómo. Acércate a la lata de aceite que hay bajo la caseta de tiro y cámbiala por el aceite adulterado que compraste al contrabandista. Empieza a disparar. En cuanto llegues al duelo con el robot, verás lo útil que puede llegar a resultar una lata de aceite en mal estado.

8 Ya con el Winchester 73 en tu poder, utiliza el palanquín para llegar hasta el puente. Ve a la parte inferior del mismo y utiliza la lanzadera automática para colocar la





dinamita entre las traviesas de madera. Sube al terreno elevado que hay a tus espaldas, saca el Winchester y dispara sobre la dinamita para volar el puente.

ASALTAR EL BANCO

1 Ahora se trata de atracar el banco para hacerte con el dinero necesario para organizar bien la defensa de las granjas. Primero debes neutralizar a Shorty, un vaquero que te sigue a todas partes. Para ello, tienes que ir al bar y desafiarle a un duelo a tragos de zarzaparrilla. Como Shorty es un experto, primero tienes que entrenar con alguno de los habituales del salón. Aquí tienes las réplicas que Fenimore deberá memorizar antes de convertirse en todo un maestro en el arte de beber zarzaparrilla:

– No creo que puedas con eso.
– Tus creencias no tienen peso.
– Se ve que estás temblando.
– Será que la vista te está fallando.
– Ya casi te tengo ganada la partida.
– Tienes cara de no haber ganado nada en tu vida.
– Me parece que vas a perder el sentido.
– Yo diría que tú lo perdiste de recién nacido.
– Ya puedes ir diciendo tu última voluntad.
– Te la diría, si fueras un hombre de verdad.
– Esto no es para que lo beban los mocosos.
– Ni para que lo vomiten los babosos.
– Me han dicho que eres un cobarde.
– Te lo habrán dicho en bajito y aparte.
– Cualquiera diría que bebes como una mujer.
– Pero a ti cualquier mujer te tumbaría a beber.
– Te estás poniendo pálido y pareces mareado.



– Mucho me temo que es por estar mal acompañado.
– Si me das tu nombre, informaré de tu muerte a tus parientes.
– En ese caso, dime tú el tuyo para avisar a las serpientes.
– A ver si me rimas esta frase.
– Lo haré, pero en rima asonante.
– Pero de paso pide para ti un sonajero.
– Supongo que quieres que te pida un babero.
– Con un tipo de tu calaña no tengo nada que temer.
– Pero a ti cualquier mujer te tumbaría a beber.
– ¿Si te mueres me dirás que sientes antes?
– Lo haré, pero en rima asonante.
– Te vas a quedar sin saber lo que es ganar.
– Te la diría, si fueras un hombre de verdad.
– No creo que tengas el valor necesario para dejar el vaso vacío.
– Yo diría que tú lo perdiste de recién nacido.

2 En cuanto derrotes a Shorty, dirígete al banco y haz una foto de las instalaciones. Entra en la tienda, baja hasta el sótano y revela la foto con la correspondiente máquina de revelado. Regresa al banco, pídele al banquero que apague los ventiladores y aprovecha el momento en que esté de espaldas para poner la fotografía delante de la cámara de seguridad. Ahora ya puedes asaltar el banco utilizando tus revólveres.

3 El banquero no te entregará el dinero de buenas a primeras. Huirá y se refugiará en el interior de la caja fuerte. Utiliza la palanca para romper la puerta que da acceso a la zona de la caja. Dentro de un cajón encontrarás una tarjeta de crédito SISA.

4 Ve a la tienda y utiliza la tarjeta para comprar el material necesario para la defensa de la granja. Fenimore irá a buscar a Alvin y Joe para ir con ellos de compras. Sin embargo, cuando regresen, sufrirán una emboscada de los hombres de Starek. Por suerte, bastará con algo de habilidad en el manejo del ratón para liquidar rápidamente a los asaltantes.

EL SUPERGRANJERO

1 El sheriff sigue investigando la explosión del puente. Según él, ha sido un supergranjero, pero necesita pruebas. La prueba A será una zanahoria o una manzana mordidas por el caballo de Fenimore. Ve a casa de Joe, coge una de las manzanas que hay en la cocina, dásela al caballo para que la muerda y regresa al pueblo.

2 Vuelve al lugar de la explosión. El sheriff regresa al pueblo y allí descubre que el preso se ha fugado, sin duda ayudado por el supergranjero. También necesita una prueba para que Starek le crea. Cabalga hasta la granja de Alvin. Entre los escombros, encontrarás el fósil de un pie tolteca. Regresa a la parte trasera de la cárcel y utiliza el fósil para dejar una huella en la zona embarrada.



3 El sheriff ya tiene la prueba que necesitaba y se va a la mansión de Starek. Dirígete allí y mira por una de las ventanas de la mansión para espiar a Starek y al sheriff. Tras simular un secuestro, Fenimore y Rhiannon se dirigen a la granja de Alvin para ultimar los preparativos con los que defenderse del inminente ataque de Starek y sus hombres.

EL FINAL

1 En la granja están, además de Fenimore y Rhiannon, Joe Bannister, Tom Postom, Alvin Jones y su esposa, Alma. Starek y los suyos atacan y los defensores de la granja deberán derrotarlos en un tiroteo. Nada que no puedas solucionar con algo de maña y estrategia a la hora de decidir desde dónde disparas y qué tipo de disparos realizas. Verás que se trata de un final muy sencillo.



IMPERIVM II
La conquista de Hispania

El imperio **anda revuelto**. Romanos, cartagineses, iberos... **todo el mundo se apunta** al festín estratégico. **Por suerte**, aquí **tienes una brújula**, modesta pero eficaz, **que te ayudará a encontrar la salida** del laberinto. No te arrugues, **la suerte está echada.**



CONSEJOS GENERALES

1 Cuando veas que el ataque del enemigo es demasiado fuerte para resistirlo, utiliza la opción "Llamada a las armas", que convierte en guerreros a toda tu población civil.

2 Fija siempre rutas de abastecimiento. Tu ejército no debe quedarse sin víveres, pero tampoco puedes prescindir del oro. Procura mantener una producción equilibrada.

3 Intenta conservar a los soldados de más nivel, ya que muchas veces son los que inclinarán la balanza a tu favor.

4 Fíjate en las características especiales de las unidades.



La "carga de caballería", por ejemplo, aumenta seis veces el poder de ataque de las unidades a caballo.

5 Utiliza la pausa táctica antes de entrar en combate. Traza la mejor estrategia en cada caso, asignando diferentes objetivos a cada tipo de unidad.

6 Piénsatelo bien antes de ejecutar la orden "Tributos", ya que sólo lo podrás hacer una vez por partida. Sus efectos son espectaculares, así que te conviene administrar lo mejor posible tan poderosa arma.

7 Recoge el máximo de objetos mágicos y utilízalos sabiamente, ya que cada uno tiene una utilidad especial. No te olvides de los pozos curativos que hay repartidos en algunos mapas. Retirarte de la batalla para ir a curarte y luego volver al combate con las pilas cargadas es un recurso muy útil.

8 Captura las mulas enemigas que encuentres por el mapa. Los recursos que lleven pueden ser muy valiosos para tus tropas.

9 Para capturar un campamento teutón, tienes que eliminar a todos sus defensores. A partir de este momento, todos los teutones que se creen estarán bajo tu mando. En las campañas, este tipo de unidades juegan un papel vital, por lo que merece la pena perder algún hombre en la captura de los campamentos.

10 Es importante mandar unas cuantas unidades veloces a explorar el territorio al comienzo de la partida. Si descubres algún campamento neutral, tómalo antes de que lo haga tu enemigo.

11 Crea hechiceros y activa la opción del foro de "subir el nivel automáticamente". Así, de forma automática, tus tropas alcanzarán el nivel 10 en un santiamén.

12 Intenta mantener la mayor población posible en tu fortaleza, incluso por encima del límite. Así conseguirás más oro. Los fortines del oro generan cada dos segundos ocho piezas de oro por cada 2.000 unidades de oro almacenadas en su interior.

13 Guarda tus selecciones de unidades utilizando **Ctrl + 1**, **Ctrl + 2** y así sucesivamente.Más adelante, podrás recuperarlas pulsando el número que corresponda a cada selección concreta.



14 Por último, un consejo sobre la composición de tu ejército. Si juegas con los romanos, combina princeps y sacerdotes en el mismo ejército. Te dará un resultado excelente.

LAS CAMPAÑAS PASO A PASO

CAMPAÑA ROMANA

LAS GUERRAS PÚNICAS

LA INVASIÓN DE SICILIA



1 Empieza por lo más fácil: detener el ataque de los cartagineses por el flanco sur de la ciudad. Las tropas de Apio Claudio y los guerreros nativos de Messina se bastan y se sobran para la defensa. Es útil tener dos líneas claras de ataque: la infantería delante y los arqueros detrás.

2 Con Messina ya conquistada, dedícate a reparar las puertas de la ciudad y a reforzar tu ejército con arqueros y legionarios. Crea también sacerdotes, que sanarán a tus hombres heridos en los futuros combates. Hecho esto, dirígete rápidamente al sur y toma el puerto y la aldea cercanos a Siracusa. No olvides ir creando hombres en Messina para cubrir las bajas que sufrirás a continuación y para protegerte de los ataques sorpresa que los cartagineses lanzan por el oeste.

3 Ahora dirígete a las puertas de Siracusa. Una vez allí, construye varias torres de guardia romanas con la ayuda de los legionarios. Con ellas podrás derrumbar la entrada principal de la ciudad. Cuando la hayas destruido, lanza un ataque suicida al foro con todo tu ejército. Las tropas de Siracusa se rendirán y pondrán a tu disposición sus recursos.

4 Tu objetivo ahora es capturar todos los puertos de la isla. Si lo consigues, evitarás el desembarco de tropas cartaginesas. La tarea no será muy difícil, ya que no encontrarás resistencia por el camino. Después, toma los fortines que hay cercanos a Panormus, así como todas las aldeas. Destina a estos objetivos grupos de entre 15 y 25 guerreros, ya que en muchos casos encontrarás una dura resistencia.



5 Es el turno de conquistar Panormus, el último bastión enemigo. Sin salir de Messina, crea dos héroes, que tendrán que dirigir a tus hombres. Crea también princeps y algún sacerdote. Dirígelos a todos a los alrededores de Panormus para preparar un ataque rápido. Construye torres de guardia y derriba las murallas. Entra con todo tu ejército en Panormus sólo cuando controles todos los fortines y aldeas de la isla. La batalla será larga y dura, pero al final vencerás y Roma se hará con el control de Sicilia.



TARRACO, LA HORA DE LA VERDAD

1 Dirígete con Escipión y sus tropas hacia Emporiae para que Ditalcón te informe de cómo andan las cosas por la región. Exígele nuevas tropas; así obtendrás la ayuda inestimable de 25 princeps más. Emporiae será tu aliada durante toda la batalla. Aprovéchate de ello para pedirles provisiones o nuevas unidades. En cuanto tengas el ejército listo, dirígete hacia el puerto que hay al sur y hazte con él. Deja unos cuantos soldados custodiándolo y ve hacia Tarraco.

2 Allí te esperará Tulonio, jefe de los iberos instalados en esas tierras. Te informará de que Tarraco será leal a Roma siempre y cuando conquistes cada vez más pueblos o fortines. También te proporcionará 25 jinetes iberos; asígnaselos a Flavio. Manda mulas cargadas de oro y víveres hacia el puerto recién tomado.

3 Ve con Escipión hacia el este de Tarraco y conquista los campamentos teutones que encontrarás. Procura no perder muchos pretorianos. Para hacerte con el control del campamento de adiestramiento que hay en la zona, haz uso de torres de guardia.

4 Que Flavio y los jinetes iberos se encarguen de los demás campamentos. Al conquistar las aldeas, asegúrate de crear nuevas rutas de suministro de alimentos y oro al puerto. Dedícate sólo a invadir las aldeas que no has tomado antes, ya que la lealtad de Tarraco no aumentará si reconquistas una antigua posesión.



5 El siguiente objetivo será acercarte cada vez más a la base cartaginesa de Cissa para el ataque definitivo. Para ello, y con el apoyo de los teutones, captura los fortines de adiestramiento que hay en las puertas del sur de la ciudad e introduce en su interior el mayor número posible de pretorianos. Hecho esto, envía teutones a las puertas de la ciudad para atraer a las tropas cartaginesas hacia los fortines. En cuanto el enemigo se acerque, tus arqueros podrán masacrarlos con cierta comodidad. Cuando estén débiles, saca a los pretorianos y remátalos.

6 Reúne las tropas de Escipión, las de Flavio y los teutones que aún te queden. Cuando los enemigos empiecen a dar muestras de debilidad, lanza un ataque conjunto a Cissa. Después de varias acometidas, conseguirás someterla y hacerte con ella.

LA RENDICIÓN DE CARTAGO NOVA

1 Dirígete hacia el fortín de adiestramiento que tienes al oeste y hazte con él. Esto hará que tus aliados iberos te proporcionen tropas cada cierto tiempo y ejecuten ataques contra los cartagineses. Deja a Pavonius y a unos cuantos jinetes custodiándolo y dirígete con Escipión y el resto de tropas hacia el fortín de reclutamiento que hay al oeste, al lado de la única aldea de la zona. Por el camino, te encontrarás con varios campamentos cartagineses que deberían caer en tus manos sin ninguna dificultad. De momento, no hagas caso de las mulas con víveres que se dirigen a Cartago Nova. Cuando hayas invadido el fortín del oeste, manda hacia allí población civil y conviértela en guerreros con maza para que se unan a tus tropas.





2 De vez en cuando, las tropas cartaginesas mandan pequeños ejércitos para defender el territorio. La mejor forma de vencerlos es resguardando a tus hombres en los fortines e ir debilitándolos poco a poco, a la espera de que Pavonius o Escipión lleguen con refuerzos. Así, lentamente, te irás haciendo con una parte del territorio cada vez mayor.

3 Puedes seguir varias estrategias para capturar las mulas. Si Escipión es capaz de interceptar la caravana enemiga, será él quien se encargue de eliminar a los infantes libios. En ese instante, envía a Pavonius y su caballería a capturar la mula. De esta forma, evitas que el animal de carga llegue a su destino y consigues una inyección de víveres para ti. Si se da el caso de que las tropas de Escipión están ocupadas o demasiado lejos, asígnale a Pavonius las tareas de reducir a los infantes libios y de hacerse con la mula. Tercera posibilidad: si ninguno de los héroes está disponible, los encargados de atacar directamente a la mula tendrán que ser los hombres que hayas ido dejando como guarnición en los fortines recién conquistados.

4 Ve avanzando posiciones y conquistando más refugios. Presta mayor atención al fortín de adiestramiento del norte, ya que será objeto de varios ataques por parte de las tropas cartaginesas. Poco a poco, ve tomando el control de la zona hasta que únicamente quede la ciudad de Cartago Nova. Sobre todo, no olvides interceptar todas las mulas de carga. Si, por el motivo que sea, una llega a buen puerto, estás perdido.

5 En cuanto tengas un ejército de considerables dimensiones (50 hombres para cada héroe romano) y veas que las tropas cartaginesas están lo suficientemente debilitadas (aproximadamente entre el 5 y el 10% de vida total), aprovecha para realizar el ataque final. Puedes esperar a las tropas iberas que llegarán en barco, una ayuda adicional que no es esencial. Entra por la puerta del sureste y prepárate para tomar la ciudad.



LA BATALLA DE ZAMA

Esta fase de la campaña es de desarrollo muy flexible y deja un amplio margen al jugador. Te explicamos cómo hemos conseguidos superarla nosotros, aunque no te quepa duda de que hay muchas otras formas de hacerlo.

1 Siempre que tengas que defender territorios, es preferible enviar allí tropas más fuertes, como princeps o liberatis. Empieza mandándolos a los flancos derecho e izquierdo y envía los arqueros al centro.

2 Tras vencer con la maniobra anterior, tendrás que hacer justamente lo contrario. Los flancos superior e inferior habrán vencido y estarán en disposición de contraatacar. En cambio, el centro necesita defenderse. Envía liberatis al norte, arqueros al sur y princeps al centro para controlar el oasis, superar las dificultades en el centro y tomar las ruinas del norte. Vuelve a mandar arqueros al sur, princeps al centro y liberatis al norte.



3 Ya con posiciones avanzadas y con los tres bandos realizando ataques contra posesiones enemigas, sufrirás bajas y tendrás que recular. Envía ahora los princeps al norte, arqueros al centro y liberatis al sur para defender posiciones. En todos los casos resultarás victorioso. Ya es hora de pasar al ataque final.

4 Para acabar, envía liberatis al centro, princeps a la derecha y arqueros a la izquierda. Tu flanco derecho resultará mucho más poderoso que el del ejército cartaginés, lo que ayudará a que consigas derrotarlos muy fácilmente. En ese momento aparecerán decenas de enemigos procedentes del sur, pero tranquilo, enseguida vendrán las tropas de Masinisa y resolverán la batalla a tu favor en un abrir y cerrar de ojos.

LA DESTRUCCIÓN DE CARTAGO

1 Empezarás por el control de varias aldeas y el fortín del oro. Ve avanzando posiciones, tomando el control de los diferentes fortines repartidos por tu zona del mapa y eliminando los aislados campamentos cartagineses. Asegúrate de que cada héroe lleve cuatro sacerdotes y el máximo número posible de hombres bajo sus órdenes.



2 Serás atacado continuamente por diferentes frentes enemigos, aunque bastará con repartir bien las tropas disponibles entre los diferentes fortines conquistados para que no te resulte difícil defender tus posesiones. Colocar varios guerreros y algún sacerdote en cada fortín es una estrategia recomendable.

3 Recuerda ir enviando provisiones de comida de tus aldeas a estos fortines habitados para mantener a las tropas en plena forma. También manda aldeanos a los distintos fortines para que recluten allí nuevas unidades. Es recomendable, aunque no necesario, ir recogiendo con tus héroes los diferentes objetos mágicos localizados en las cuevas. Te serán de gran ayuda en la batalla.

4 Avanza hacia el área de los fortines con tus tropas del cuartel general para tenerlas más cerca del campo de batalla. Irás recibiendo refuerzos en los fortines conquistados cada cierto tiempo, así que no ahorres hombres en su defensa. Cuando tengas el control de la zona norte del mapa (y sin dejar desprotegidas tus posesiones de posibles ataques futuros), ve enviando tropas contra los diferentes grupos enemigos liderados por héroes que patrullan por las cercanías de la ciudad. Presta atención también a los ejércitos enemigos que van saliendo de Cartago. Cuando sufras muchas bajas, envía a los hombres que tienes en los fortines a reforzar tu ejército, de manera que tus héroes tengan siempre el número máximo de unidades posibles.

5 Una vez tengas un absoluto control sobre tu zona y un ejército de considerables dimensiones (puedes pasarte horas jugando hasta tenerlo), es el momento de pasar al asalto final a la ciudad de Cartago.



Primero envía varios grupos de legionarios o arqueros cerca de la puerta central de entrada a la ciudad, construye un par de torres y derriba las puertas. Cuando tengas vía libre para entrar, manda todo tu ejército (con los tres héroes) a batirse el cobre más allá de las murallas, sin miramientos.

6 Saldrán numerosas tropas enemigas a tu encuentro, pero tendrás superioridad sobre ellas y te harás con el control de la situación. Es importante ir a por las herrerías y cuarteles rivales antes de apoderarse de los coliseos y los templos, ya que de allí saldrán muchos más enemigos y más poderosos. Utiliza torres de guardia para destrozar los edificios. Hazte con el control de la cara norte de la ciudad, que es la más peligrosa. No destruyas el foro; coloca hombres a su alrededor y ve exterminando a los soldados enemigos dispersos que se dirigen hacia allí a medida que salen de los cuarteles.



7 No te olvides de los refuerzos que van llegando ni de los hombres que tienes apostados en los fortines; únelos de inmediato a tu ejército. También manda mulas con víveres hacia donde están tus tropas, pero escolta a los animales de carga para que no sean masacrados por los enemigos.

8 Con el norte de la ciudad destruido, es hora de avanzar hacia el sur. Allí te encontrarás con más problemas, ya que es mayor el número de cuarteles enemigos. Sigue con la misma táctica y, mediante la construcción de torres (siempre protegidas por unos cuantos soldados), ve destruyendo todo lo que encuentres a tu paso.

9 Una vez barrida la zona, llega el momento de asestar el último golpe. Penetra en la parte sagrada de la ciudad, refugio de Asdrúbal, y efectúa los mismos movimientos que antes, destruyendo todos los cuarteles. No vayas a por Asdrúbal de inmediato; el momento idóneo para atacarlo será cuando hayas limpiado un poco el terreno. Saldrán en su ayuda varios guerrilleros cartagineses, pero nada podrá ya frenar el poder de Roma. El objetivo del siguiente paso será mortal: el foro de la ciudad. Cuando lo consigas, Cartago será tuya.



CAMPAÑA CARTAGINESA

LAS CONQUISTAS DE ANÍBAL

LA CONQUISTA DE GADES

1 Dirígete al embarcadero que hay al sur de la posición inicial y apodérate de él. La mejor manera de hacerlo es atacando con el ejército dividido en dos grupos: que Asdrúbal se encargue de los tuaregs y Amílcar Barca del resto.

2 Una vez hecho esto, sigue la orilla de la playa hasta el norte, donde capturarás una aldea defendida por pocos iberos. Adéntrate en el continente con los ejércitos muy juntos, será más fácil matar a las hordas de bandidos. Luego captura el fortín de comercio y activa la opción de cambio de víveres por oro. Traza una ruta de suministros: de las aldeas al fortín, del fortín al embarcadero y desde allí al puerto de Cartago. Así recibirás refuerzos progresivamente.



3 Manda tuaregs a explorar el territorio. Mientras tanto, ordena a los refuerzos que no luchen contra los bandidos y vayan directamente a las posiciones avanzadas. Cuando ya conozcas la situación de Gades, dedícate a capturar todas las aldeas y fortines. Así debilitas la ciudad enemiga y mandas oro a Cartago para obtener refuerzos. Cuando recibas un ataque ibero, manda a las tropas más veloces a proteger los fortines desde dentro para que resistan la acometida mientras esperan a que lleguen las tropas de choque.

4 Ayúdate de catapultas para derribar las puertas de Gades. Penetra en su interior con las unidades más veloces y empieza una batalla en el foro. Dejarán de lanzar flechas desde las murallas. Es el momento de entrar con todo el ejército y tomar la ciudad. Asegúrate de aprovechar todos los refuerzos que manda Cartago.



5 Ahora tienes que esperar a que llegue Aníbal. Dirige las rutas de oro y comida hacia Gades. Crea un ejército de mercenarios iberos para reforzar tu defensa. Si vas muy apurado, podría ser factible llamar a las armas a la población civil.

FUNDACIÓN DE CARTAGO NOVA

1 Sigue el camino hasta Obila, protegiendo las mulas a toda costa. Intenta conservar algún tuareg. Luego manda a los tuaregs supervivientes a explorar el territorio. Divide el ejército: que Aníbal vaya a capturar los dos campamentos teutones que hay al norte de Obila y los fortines de los alrededores con la infantería, y que Maharbal, con la ayuda de la caballería, tome el campamento teutón al oeste de la ciudad aliada.

2 Una vez hecho esto, dedícate a capturar todos los fortines, campamentos y demás que puedas. Ayúdate de los teutones si encuentras mucha resistencia. Intenta hacerte con el fortín del oro que hay en la esquina superior derecha del mapa. Trata de tener todas las posiciones posibles, avanzándote siempre a Quintus.

3 Es la hora del ataque a Salmantica, que será largo y duro. Dedícate a destruir dos puertas de entrada y dirígete con tu ejército al centro de la plaza, aniquilando toda la resistencia que encuentres. Allí habrá una fuente que curará a tus tropas. Se trata de un lugar ideal, ya que estarás fuera del alcance de las flechas que llegan desde las murallas.







4 Usa los teutones de los campamentos para realizar un primer ataque contra el foro de Salmantica. Aprovecha ésta situación para entrar con los refuerzos de Quintus y tomar la ciudad. Una vez dentro, tu aliado te traiciona. Desvía todas las rutas de oro y víveres hacia Salmantica, que te servirán para reclutar defensores, honderos y guardias de élite. Utiliza los teutones de los campamentos para tomar el control de las posesiones de Quintus. Si hay mucha resistencia, haz uso de catapultas para dispersar al enemigo. Mientras Aníbal se va acercando a Obila, manda a Maharbal a buscar refuerzos con algunos jinetes teutones por el paso de las montañas.

5 Entra en Obila por el sur con los refuerzos conseguidos y por el norte con Aníbal. Las catapultas y los teutones te ayudarán. No olvides crear soldados en Salmantica e irlos uniendo al combate. Con un poco de paciencia, someterás al traidor y terminarás la misión.

EL ASEDIO DE SAGUNTO

1 Los hombres de Ogox atacan primero. Reúne todo tu ejército y carga tú también para acabar con todos los iberos, que huirán a los fortines. Derrota a la caballería romana que saldrá en su ayuda. Luego dedícate a capturar rápidamente todas las aldeas y fortines, desviando los suministros hacia Ameghin. Así te irán mandando tropas de refuerzo constantemente. De nuevo, la mejor estrategia es dividir el ejército en dos: que unos vayan tomando todas las aldeas y fortines del este y que los otros hagan lo mismo por el oeste. De esta forma, Sagunto se irá quedando sin recursos. Los iberos refugiados en los fortines no tendrían que suponer ninguna molestia si atacas con grupos compactos, que irán reponiendo sus pérdidas con los refuerzos que mande Ogox.



2 Sitúa a un héroe con su ejército en cada ruta de escape al norte de Sagunto para que intercepten a los mensajeros iberos. La mejor posición para patrullar es la parte central del río, donde el agua es más clara, ya que impides así una dispersión del contrario. Sitia Sagunto y contempla cómo el hambre debilita al contrario mientras los refuerzos van aumentando el poderío de tus tropas. Derriba las puertas con catapultas y entra con todo tu ejército. No te será difícil tomar la ciudad.

EL PASO DE LOS ALPES

1 Asigna el ejército del jefe galo a Aníbal y Maharbal. Avanza sin dificultad hacia Aife conquistando todos los fortines. Uno de los héroes romanos contra los que lucharás dejará caer una bolsa con amuletos: cógela. Una vez en la aldea enemiga, derrota a los pretorianos lanzando un ataque con todo tu ejército. Vuelve a Abhean y habla con el jefe local, que te facilitará un mapa muy útil de toda la región.

2 Ve ahora con tus dos héroes a Lilibeo, donde te encargarán que recuperes un par de mulas extraviadas en el bosque. Adéntrate en él, matando a todos los lobos que encuentres. Consigue las mulas y llévalas de vuelta al poblado. Dirígete a Poyba. Rumstan te pedirá que liberes Rapta, una aldea cercana. No te será difícil. Procura recoger los objetos mágicos que dejarán caer algunos gladiadores.



3 De vuelta a la aldea, descubrirás que el jefe local te ha engañado. Habla con el druida Duronix. Te propondrá conseguir cuatro piedras de fuego y colocarlas en unos altares alrededor del centro del pueblo. Por último, habla con Hareld, un guerrero al que tendrás que prestar amuletos para que pueda derrotar a Rumstan y conseguir así que Poyba se alíe contigo. Pero bueno, todo esto lo tendrás que hacer más adelante.

4 Sigue tu camino hacia Harath, al suroeste del mapa. Allí, el jefe del poblado te preguntará qué unidad es la mejor para derrotar al ejército enemigo que está invadiendo su aldea. Tienes que recomendarle los guerreros con hacha.



5 Es la hora de ir hacia Wiferth, al norte de donde estás. Allí, el druida del pueblo pondrá a tus órdenes un ejército para que vayas a la cueva que hay un poco más arriba y rescates a unos rehenes que los romanos tienen en su poder. Ya dentro de la cueva, céntrate en destruir primero a los druidas, impidiendo así que sanen a las unidades contrarias. Hecho esto, podrás acabar sin problemas con el resto de los guerreros. Antes de irte, recoge todos los objetos mágicos que han dejado los enemigos caídos.

6 Ve directo a Dagda. Tendrás que recuperar unas mulas que los romanos retienen en su fortín al sur de la aldea. La mejor estrategia es asignar los arqueros a Maharbal y el resto de efectivos a Aníbal. Derriba la primera puerta con catapultas y atrae al héroe romano hacia fuera, donde te será fácil acabar con él. Avanza hacia la segunda puerta, que tendrás que derribar con los arqueros y sus flechas de fuego. Una vez hecho esto, cédele todo el ejército a Aníbal y dirígelo hacia fuera de las murallas.

7 Con Maharbal, tendrás que ir atrayendo poco a poco a los enemigos hacia la posición de Aníbal, que los estará esperando con todos los efectivos y los aplastará sin sufrir apenas bajas. Cuando hayas terminado con las tropas hostiles, examina el terreno en busca de piedras de fuego y otros objetos mágicos: te serán de gran ayuda. Sólo queda hacerte con las mulas y mandarlas a Dagda.

8 Regresa a Poyba. Coloca cuatro piedras de fuego en los altares y el druida aumentará el nivel de experiencia de Aníbal, haciéndolo mucho más fuerte y resistente. Después del ritual, ve a hablar de nuevo con Hareld y entrégale varios objetos mágicos (como mínimo, unos guantes de salud, un cinturón de serpientes y un cinturón de reyes). Gracias a ellos, doblegará al tirano Rumstan y lograrás así la alianza de Poyba.



9 Llega el momento de ir a Ridga. Tu misión será escoltar una mula cargada de oro que va en dirección a Harant. El camino estará totalmente plagado de teutones. La mejor estrategia es colocar a tus dos héroes y a los jinetes que Ulfcytel te ha confiado en formación de cuadro alrededor de la mula, avanzando a su ritmo y sin atacar en ningún momento. Perderás todas o casi todas tus unidades, pero lograrás cumplir tu objetivo.

10 Otra manera (mucho más larga) de completar esta misión consiste en, antes de hablar con el jefe del poblado, adentrarte con tus dos héroes en el camino que seguirá la mula e ir exterminando a todos los teutones. Cuando tus personajes estén malheridos, vuelve a Ridga y cúrate en la fuente. De esta forma, te aseguras un viaje mucho más tranquilo cuando hagas la travesía con el animal de carga.

11 Por último, ve a Brydda, donde encomendarán a Aníbal la tarea de entrenar a un grupo de guerreros en la Montaña de la Ruina. Como esta labor la tiene que completar Aníbal en solitario, asígnale los mejores objetos mágicos que poseas. En el momento de la lucha, es útil recoger los ítems que encontrarás en el campo de batalla. Algunos, como el agua curativa (+2000 salud) o las yerbas (salud completa) estarán repartidos por el suelo.

CANNAS, A LAS PUERTAS DE ROMA



1 Avanza con todo tu ejército hasta el primer regimiento romano y enfréntate a él: deberías obtener la victoria sin ninguna dificultad. Ahora manda a Aníbal y a sus soldados a la colina izquierda, dejando a los otros héroes quietos en la explanada que acabas de tomar.

2 Una vez allí derrota a los romanos que protegen el territorio. Desde el cuartel general irán mandando refuerzos, lo que dará origen a una guerra lenta y de desgaste. La estrategia a seguir es la siguiente: sitúa en la colina siempre a un solo héroe, que irá variando en



función de las bajas y del tipo de soldados que mande el enemigo. De esta manera, minimizarás los daños en tus tropas y tus ataques serán lo más nocivos posibles.

3 Al cabo de un largo rato de ir aniquilando los refuerzos romanos, los soldados que están en la colina izquierda regresarán al campamento. Es el momento de pasar al asalto. Divide tus tropas entre los dos cerros. Una vez hecho esto, lanza el ataque decisivo con la totalidad de tu ejército contra el campamento romano. Será muy largo y difícil, pero si lo has hecho bien, te alzarás con la victoria y te encontrarás a las puertas de Roma.

CAMPAÑA IBERA

EL SITIO DE NUMANCIA

El desarrollo de esta breve campaña depende de muchos factores, empezando por la reacción del enemigo a las decisiones que tomemos (orden de conquistas, bajas en sus filas...). Aun así, podemos darte unas cuantas claves que te acercarán a la victoria.

1 Debes tomar lo más rápidamente posible los dos fortines del oro que están al sur de Numancia. Si completas esta maniobra con éxito, los romanos tendrán muchas dificultades para recibir refuerzos. Sin dejar tu base desprotegida, manda tus tropas hacia ellos y tómalos sin miramientos. Cuando estén en tu poder, resguarda unos cuantos soldados en su interior para protegerlos de futuras ofensivas enemigas.

2 El campamento teutón que hay al oeste de Numancia es un punto estratégico muy importante. Cuando consigas apoderarte de él, no lo abandones completamente, ya que los romanos lo intentarán recuperar varias veces.

3 También es fundamental controlar el altar de sacrificios que hay al norte de tu ciudad principal. Desde allí, los sacerdotes enemigos lanzarán poderosos conjuros como el de "Hambruna", que mermará temporalmente la salud de tus tropas.

4 Crea continuamente todo tipo de unidades en Numancia: defensores para proteger la ciudad, honderos y guerreros de élite para ir al ataque... Que las hechiceras se encarguen de subir automáticamente el nivel de experiencia de tus tropas.

5 Ataca el fortín de Poemana sólo cuando controles todo el territorio. Rodea la ciudad con todos los hombres que puedas reunir y lanza un ataque en masa. No olvides ir mandando las unidades de refuerzo que vas creando en Numancia. Aunque eliminen a todos tus soldados, reconstruye tus tropas y lanza todos los ataques que sean necesarios, ya que el tiempo que tú empleas para rehacer tu ejército es mucho menor que el que necesita el enemigo.

TRUCOS

Para activar cada truco, pulsa **Enter** y se abrirá la ventana "Conversación". Escribe el código y pulsa Enter de nuevo. En el caso de los códigos que afectan a unidades o estructuras determinadas, deberás seleccionarlas antes de abrir la ventana.

SetSpeed(10000)
El juego corre 10 veces más rápido
SetSpeed(1000)
Velocidad normal de juego
ExploreAll
Descubrir el mapa
ToggleFog
Activar/desactivar el velo del mapa

CÓDIGOS QUE FUNCIONAN EN UNA UNIDAD SELECCIONADA

selu.Heal(50000)
Curar a la unidad
selu.AddBonus(200, 200, 60, 60, 20000)
Unidad prácticamente imbatible
selu.SetLevel(200)
La unidad alcanza el nivel 200

CÓDIGOS QUE FUNCIONAN EN UNA FORTALEZA O ALDEA SELECCIONADA

sels.SetFood(20000)
Eleva a 20.000 unidades los víveres del asentamiento
sels.SetGold(20000)
Eleva a 20.000 el oro del asentamiento
sels.AddToPopulation(100)
Añade 100 habitantes a la población de la fortaleza







SPELLFORCE
The Order of Dawn

El mejor híbrido reciente entre rol y estrategia **tiene** múltiples virtudes, pero también **un nivel de dificultad considerable**. Aunque cuenta con una sólida carcasa de juego estratégico, **hace falta algo de experiencia** rolera de la buena **para dominarlo**.

CONSEJOS

Spellforce, como cualquier otro juego de estrategia en tiempo real, exige un cierto planteamiento previo para que sea posible superar con éxito las numerosas batallas en que participas. Aquí van unos consejos para afrontar mejor la mayoría de las misiones.

LECCIONES DE TÁCTICA ELEMENTAL

Usa cada unidad para su autentica función y saca todo el partido que puedas a las ventajas que ofrece la orografía del terreno. Sitúa tu campamento en un lugar con pocas entradas y aprovéchate de la niebla de guerra. Gestiona correctamente tus recursos y mantén ocupados a tus obreros. Explora bien todo el escenario y ni se te ocurra atacar hasta que estés completamente seguro de que tienes las de ganar.

CONSTRUYE DEFENSAS PODEROSAS

El enemigo tropezará una y otra vez con la misma piedra, ya que el camino para atacar tu campamento siempre será el mismo. De esta manera, colocando unas cuantas torres estratégicamente (con la ayuda de unos pocos peones para repararlas) ya podrás olvidarte del aspecto defensivo.

USA TUS HÉROES JUNTO A TU AVATAR

Son la élite de tu ejército, el grupo ideal para explorar el mapa y localizar los campamentos enemigos. Una



táctica algo sucia es mandar un grupo numeroso de soldados a la puerta del asentamiento enemigo para llamar la atención. La IA mandará sus huestes a hacer frente a este peligro, mientras tú podrás destruir a gusto las edificaciones vitales enemigas con tu equipo de élite.

LA MAGIA ES TU AMIGA

A la hora de hacer que evolucione tu avatar es importante que no descuides el apartado mágico. Un avatar sólo "físico" no será tan determinante como otro conocedor de las artes arcanas. A partir de la mitad del juego, el uso de la magia por parte de nuestro avatar será imprescindible para superar muchos escenarios.



ADÁPTATE A TU INVENTARIO

La evolución del avatar es clave para avanzar en *Spellforce*. Seguir un camino u otro acarreará la posibilidad de poder usar una serie de objetos y no otros. Con la ayuda del listado de los objetos más poderosos que aparecen en el juego y los requerimientos mínimos para poder usarlos te será mucho más sencillo configurar tu protagonista.



ARMAS

EJECUTOR



Es una de las armas que produce mayor daño. La baja velocidad es su único defecto.
Requisitos: Combate pesado y armas de hoja grandes 11
Estadísticas: Daño 16-24 / rango 1 / velocidad 80%

AGUIJONEADOR DE HIELO



Pequeña pero rápida, esta daga destaca por sus devastadores efectos mágicos.
Requisitos: Arte combate ligero y armas punzantes 6
Estadísticas: Daño 8-14 / rango 1 / velocidad 110%
Efectos: Explosión de hielo nivel 5 / explosión de hielo nivel 4

MARTILLO DE GUERRA



El típico martillo de guerra en su versión mejorada.
Requisitos: Cualquier habilidad de melé de nivel 6
Estadísticas: Daño 13-19 / rango 1 / velocidad 85%

ESPADA DE LAS ALMAS



Espada mítica y poderosa. Su efecto mágico sacará de más de un apuro a un usuario con baja resistencia.
Requisitos: Arte combate ligero y arma de hoja ligera 7
Estadísticas: Daño 8-15 / rango 1 / velocidad 110%
Efectos: Absorbe vida nivel 4
Bonificaciones: Resistencia +1 / destreza +1 / inteligencia +1

LLAMA ETERNA



Su daño medio pasa a segundo plano si tenemos en cuenta su poderoso ataque mágico.
Requisitos: Arte combate ligero y arma de hoja ligera 8
Estadísticas: Daño 10-16 / rango 1 / velocidad 100%
Efectos: Explosión de fuego nivel 5
Bonificaciones: Agilidad +3 / destreza +1 / resistencia magia de fuego +20

GARRA DE GUERRA DE LA ESPADA NEGRA



Tal vez el arma con mayor nivel de daño, pero su baja velocidad es un lastre bastante pesado.
Requisitos: Arte combate pesado y arma contundente pesada 11
Estadísticas: Daño 18-28 / rango 1 / velocidad 70%

BALLESTA CAZADORA DE MALIN



La mayor ballesta de todo el juego, no en vano fue propiedad del propio Merlín.
Requisitos: Combate a distancia y ballesta 12
Estadísticas: Daño 16-23 / rango 2-22 / velocidad 80%

ARMADURAS

MÁSCARA DE OBSIDIANA DEL ARCHIMAGO



Gran armadura que simboliza el nivel mágico de su propietario.
Requisitos: Cualquier habilidad mágica de nivel 8
Estadísticas: Clase de armadura 20 / agilidad +10 / inteligencia +10
Resistencias: Magia negra +6 / magia de la mente +5

YELMO DEL GUARDIÁN



Armadura resistente contra magias elementales y con grandes mejoras en las estadísticas.
Requisitos: Nivel 25, arte combate ligero 10 o arte combate pesado 8
Estadísticas: Clase de armadura 42 / fuerza +5 / resistencia +5 / inteligencia +5 / carisma +10
Resistencias: Magia de fuego +20 / magia de hielo +20

MÁSCARA DE OBSIDIANA DE CERAA



Esta extraña armadura es quizás la que más bonificaciones otorga a las habilidades de su propietario.
Requisitos: Cualquier habilidad de nivel 11
Estadísticas: Clase de armadura 25 / resistencia +10 / agilidad +10 / inteligencia +20
Resistencias: Magia de fuego +10 / magia de hielo +10 / magia de la mente +20

PETO DE ADAMANTIO



Hecha de un material muy resistente, esta armadura ofrece una dureza excepcional.
Requisitos: Arte combate pesado y armadura pesada 11
Estadísticas: Clase de armadura 140 / fuerza +20 / resistencia +10
Resistencias: Magia de fuego +20 / magia de hielo +25

PETO DE LA AURORA



Blindaje ideal para enfrentarse con garantías a magos expertos en magia negra.
Requisitos: Arte combate pesado y armadura pesada 9 o arte combate ligero y armadura ligera 11
Estadísticas: Clase de armadura 20 / destreza +20 / carisma +10
Resistencias: Magia negra +20

ARMADURA DE PULSO DE SOMBRA



Sin duda, la mejor armadura del juego. Resistente y con grandes bonificaciones. Realmente impresionante.
Requisitos: Cualquier habilidad de melé 8
Estadísticas: Clase de armadura 200 / fuerza +20 / resistencia +20 / agilidad +20 / destreza +20 / inteligencia +20 / suerte +20 / carisma +20
Resistencias: Magia de fuego +20 / magia de hielo +20 / magia negra +20 / magia de la mente +20

TOGA DE LOS ARCHIMAGOS



Esta túnica es la mejor opción para un mago poderoso. Resistente y con bonificaciones suculentas.
Requisitos: Cualquier habilidad mágica de nivel 11
Estadísticas: Clase de armadura 100 / agilidad +25 / inteligencia +25 / suerte +25
Resistencias: Magia de fuego +25 / magia de hielo +25

ESCUDO DE CRIPTA



Armadura compacta y equilibrada. Aumenta de forma considerable la resistencia a la magia.
Requisitos: Cualquier habilidad mágica de nivel 12
Estadísticas: Clase de armadura +60 / fuerza +10 / resistencia +10 / agilidad +10 / destreza +10 / inteligencia +10 / suerte +10 / carisma +10
Resistencias: Magia de fuego +10 / magia de hielo +10 / magia negra +10 / magia de la mente +10

OBJETOS MÁGICOS

ANILLO LEGENDARIO DE LOS HOMBRES DEL NORTE



Este anillo es el complemento ideal para cualquier armadura pesada.
Requisitos: Arte combate pesado y armadura pesada 11
Estadísticas: Clase de armadura 25 / fuerza +15 / resistencia +15
Velocidad: Lucha +5%

ALGO MÁS QUE RUNAS

Accede a la consola del juego pulsando las teclas **Ctrl. +]**. Una vez allí, introduce cualquiera de los siguientes códigos. Algunos trucos requieren la versión 1.02 o superior para funcionar.

Application:SetGodMode(1)
Eres invencible
Application:SetNoManaUsage(1)
Maná ilimitado
Application:FastHeroCast(1)
Creación rápida de héroes
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)
Construcción acelerada
Application:SetFigureTechTreeMode(1)
Todas las unidades
Application:GiveMeGoods(99999)
Suma el máximo de recursos
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)
Todas las construcciones

ANILLO DE LA AURORA Y EL ANOCHECER



Anillo sólo apto para los magos más puros, lo que lo convierte en un objeto muy exclusivo.
Requisitos: Magia blanca 12
Estadísticas: Clase de armadura 15 / fuerza +4 / resistencia +4 / agilidad +4 / destreza +4 / inteligencia +4 / suerte +4 / carisma +4

ANILLO DE UDWIN

Uno de los anillos más poderosos. Bonifica todas las habilidades de su propietario.
Requisitos: Nivel 12
Estadísticas: Clase de armadura 15 / resistencia +8 / agilidad +8 / inteligencia +14 / suerte +8
Resistencias: Magia de fuego +20

ARO CENTELLEANTE

Otro anillo protector que mejora considerablemente el aspecto defensivo del avatar.
Requisitos: Nivel 17, arte combate ligero 7 o arte combate pesado 6
Estadísticas: Clase de armadura 15 / resistencia +5 / destreza +5 / suerte +5
Resistencias: Magia de fuego +10

ESFERA DE MAESTRÍA



Este orbe es el más poderoso que aparece durante el juego. Sus estadísticas justifican sus requisitos.
Requisitos: Cualquier habilidad mágica de nivel 10
Estadísticas: Inteligencia +20 / suerte +20 / carisma +20



CHAMPIONSHIP MANAGER
Temporada 03/04

Si estás a punto de debutar en el banquillo de un manager de fútbol con *Championship Manager,* **no estará de más que te demos algunos consejos** prácticos. Con ellos, algo de intuición y otro poco de suerte, **el Olimpo** balompédico estará **a tu alcance**.

NIVEL DE DIFICULTAD

Si éste es el primer *Championship Manager*, empieza por asumir el papel de entrenador de algún equipo europeo de media tabla y aprovecha la primera partida para familiarizarte con las opciones y la interfaz de juego. Por ejemplo, un Betis o un Leeds pueden ser elecciones óptimas para abrir boca. Más adelante ya podrás hacerte cargo de un equipo de divisiones inferiores.

LA CANTERA

Piénsatelo dos veces antes de fichar a un jugador que no sea un crack mediático. Si tu equipo tiene filial, examina bien a cada uno de los integrantes de su plantilla, seguro que puedes encontrar más de un diamante en bruto en ella. Si confías en tus jugadores jóvenes y les das oportunidades y minutos de juego, pronto mejorarán sus principales características y acabarán rindiendo muy por encima de lo esperado.

RENOVACIÓN DE CONTRATOS

Al empezar cada temporada, comprueba sistemáticamente el estado de los contratos de todos los jugadores de tu plantilla. Es importante que te encargues de las renovaciones de los jugadores en su último año de contrato a principio de temporada, ya que esto tendrá una influencia positiva en la moral de los jugadores (el profesional que no teme por su futuro rinde más) y te evitará sorpresas desagradables a final de temporada.



FICHAS Y CLÁUSULAS

Al renovar a tus jugadores más discutidos o de más edad, no te excedas ofreciéndoles fichas altas o negociando cláusulas de rescisión desproporcionadas, ya que eso condenará al fracaso cualquier intento de traspasarlos. En cambio, es una buena política intentar que tus cracks firmen por periodos largos (cinco años) y acercar sus cláusulas a los 60 millones de euros.

EL RENDIMIENTO DE LOS CRACKS

Un equipo con buena media no es siempre sinónimo de éxito. Tienes los mimbres, pero para hacer el cesto debes encontrar la manera de sacar partido de las prometedoras cualidades de tus muchachos. Si tienes un crack ofensivo, otórgale libertad total de movimientos y dale plena confianza para que se sienta importante. Una buena opción sería asignarle los lanzamientos de faltas, penaltis o saques de esquina.

OJEA SIN CESAR

Mantén a tus ojeadores siempre ocupados en búsquedas específicas o genéricas de jugadores (utiliza el filtro de búsqueda). Si lo haces, descubrirás con frecuencia jóvenes talentos a seguir, posibles fichajes "ganga" de jugadores poco conocidos pero realmente efectivos o jugadores en último año de contrato que podrán incorporarse a tu plantilla gratis.

LA TÁCTICA IDEAL

A la hora de tomar decisiones de tipo táctico, debes confiar en tu instinto y tu visión del fútbol, pero también ser realista y tener en cuenta cuáles son las verdaderas posibilidades de tu plantilla. Para entendernos, si tienes un equipo modesto y con pocos jugadores de calidad técnica, es absurdo que pretendas jugar con tres defensas y al toque. Mejor será que te resignes a alinear cinco defensas y un par de volantes defensivos, jugar al patadón y perseguir rechaces.



Tampoco estaría de más que activases la casilla de "Contraataque" para sorprender al rival.

MARCAJE AL HOMBRE

Si el equipo rival tiene un delantero determinante, es conveniente que utilices a uno de tus centrales (el que tenga mejor puntuación en marcaje y entradas) para ejecutar un férreo marcaje al hombre y evitar que reciba balones y pueda decidir el partido.

LA ROTACIÓN DE LOS JUGADORES

Vigila el estado físico de tus jugadores, sobre todo los mayores. Así podrás evitar numerosas lesiones. No dudes en dar un descanso a tus jugadores titulares cuando lo necesiten (no hay pérdida, te lo sugerirá tu asistente), y trabaja en los entrenamientos los aspectos más débiles de cada uno de ellos. Introducir rotaciones en el equipo titular y hacer uso de toda la plantilla es siempre positivo: todos se sienten útiles y puedes acabar descubriendo una figura en ciernes entre los jugadores con que no contabas en un principio.

CAMBIA LA RACHA

Si entras en una dinámica negativa de resultados, va a serte muy difícil hacer que el equipo reaccione, sobre todo si tus jugadores no andan sobrados de calidad. Cuando esto ocurra, no dudes en ejecutar una terapia de choque urgente: cambia la táctica y la filosofía de juego (lánzate al ataque si hasta ahora habías optado por tácticas conservadoras o planta el autobús frente a tu portería si estabas jugando demasiado alegre), realiza un fichaje práctico o mediático o cambia de alineación para dar una oportunidad a los suplentes.



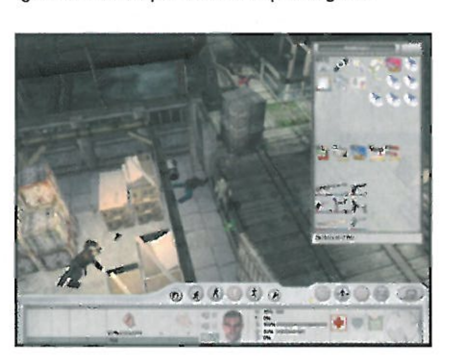
COLD ZERO
The Last Stand

Este juego **resulta un curioso cruce** entre los géneros de **rol, estrategia y acción** en tercera persona. Por eso, hemos pensado en echarte una mano, no sea que **no te adaptes y** los enemigos **te sorprendan** con la ropa interior en la mano.

El juego tiene una estructura casi totalmente lineal: misiones que se suceden unas a otras siguiendo un marcado hilo narrativo. A cada paso, debes afrontar una serie de situaciones concretas que difícilmente se pueden superar si no tienes claro qué debes hacer. Todos estos consejos son puramente orientativos, ya que hay muchas formas de jugar a *Cold Zero*, siempre en función de la habilidad e intereses de cada uno. Algunos tirarán de teclas de acceso directo, combinando armamentos, municiones y modos de correr o agazaparse para jugarlo como un juego de acción al uso. Otros preferirán el sabor de la estrategia y avanzarán palmo a palmo asegurando el terreno. Incluso habrá quien se centre en el elemento de rol del personaje. Ya se sabe, de todo hay en la viña del Señor.

ELIGE BIEN

A medida que avanzas, vas consiguiendo armas más poderosas. Pero no te precipites a la hora de sustituir una por otra, ya que no siempre un arma más expeditiva es mejor. Fíjate antes en la velocidad de disparo, el número de balas que tiene en el cargador y si es un arma de precisión o vas a malgastar toda la munición tirando al aire. Eso sí, si te atacan varios enemigos a la vez, usa granadas... si es que tienes alguna. Vale la pena destacar las escopetas de repetición rápida que aparecen hacia la mitad del juego. Son una apuesta más que segura.



SÉ HÁBIL

El componente de rol que tiene el juego viene dado por una serie de habilidades que puedes potenciar según tus preferencias. A medida que ganas experiencia, se te dan puntos que puedes invertir en la habilidad que prefieras. Son importantes la fortaleza (para soportar mejor el daño) y la tecnología (para manejar accesorios de armas). No menos importante es la elección del tipo de habilidades de combate que vas a potenciar. Es recomendable apostar por las habilidades de armas automáticas y las de fusiles de precisión a la mínima que puedas; así harás un mejor uso de tus balas.

CONTROLA TU PESO

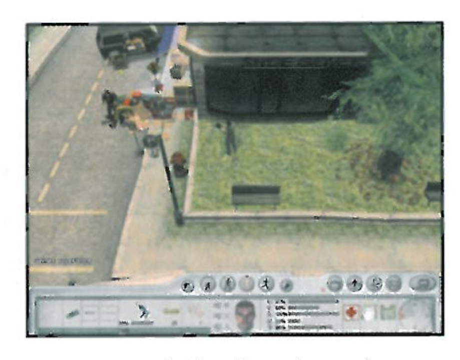
Todo lo que recoges va a parar a tu equipaje y tiene un peso. Tienes una capacidad de carga límite y si la superas no podrás moverte, así que debes deshacerte de elementos inútiles, como chalecos antibalas gastados, armas destrozadas o los relojes baratos de tus víctimas. Es cuestión de cuidar un poco la dieta de tu inventario o descubrirás en el peor momento que no puedes correr porque llevas demasiados bártulos encima.

VIGILA LA SALUD

No está de más decirlo: la barra de salud es tu vida. Toma las máximas precauciones al enfrentarte a los malos si estás mal de salud, y sobre todo, vigila también la estamina, ya que sin ella no puedes correr o caminar agachado. Antes de entrar en acción, deja que tu cuerpo genere la suficiente estamina como para no acabar agotado a mitad de la reyerta.

DE UNO EN UNO

Aunque en ocasiones los enemigos son lo bastante débiles para que sea factible eliminarlos en serie, la mayoría de las veces están equipados con armas eficaces y chalecos antibalas, por lo que sudarás un



poco para matarlos. Es mejor acabar con ellos uno por uno, para así tener tiempo de llenar otra vez el cargador y lamerte las heridas.

LLAMA LA ATENCIÓN

Si el vigía de turno está pasmado mirando a otra parte y no puedes acertarte a él sin ponerte a la vista de los otros malos, tira una piedra para hacer que venga. Con un arma silenciosa, puedes ponerlo fuera de combate sin alertar a nadie más.

BUSCA, COMPARA...

Cada malo muerto lleva algo interesante encima, ya sea armamento, munición, botiquines, chalecos antibalas o dinero. Asegúrate de que todo está tranquilo (no sea que te sorprendan mientras examinas el botín) y escoge bien lo que debes llevarte. Sobre todo coge sus armas, quédate la munición y deshazte de ellas si ya las tienes. Otros dos elementos interesantes son los botiquines y los chalecos blindados.

ÁNGULO IDEAL

Todas las acciones tienen un ángulo ideal desde el que se ven mejor. Gira la cámara hasta que los malos te vengan por delante o por un lado si estás escondido en una esquina. Si vas a usar un fusil de francotirador, toma posiciones y aleja la cámara hasta que puedas apuntar.

PIES PARA QUE OS QUIERO

Controla la forma en que caminas; no es lo mismo hacerlo normalmente que ir agazapado. En el segundo caso haces mucho menos ruido y puedes acercarte por detrás de los enemigos hasta ponerte muy cerca. Y si te ves rodeado o superado en número, no lo dudes, corre. Tras una breve carrera puedes recomponerte, esconderte y disparar primero otra vez.



PAX ROMANA

Ponte tu toga y **peina tu cabello al estilo romano**. Pero sobre todo, **hinca los codos**. Porque ***Pax Romana* es un juego duro**, de los que resultan tan gratificantes como laboriosos. Aunque **quizás esta guía te ayude** con el trabajo sucio.

Roma no se hizo en un día. Lo mismo se podría aplicar a un juego como éste. Si estás habituado a productos de estrategia compleja como *Europa Universalis*, tu primer encuentro con *Pax Romana* puede ser menos duro de lo habitual. En cambio, si ésta es la primera vez que te enfrentas a un título así, sólo te podemos decir una cosa: ten paciencia. Somos conscientes de que el juego admite muchas formas de jugar diferentes. Con todo, hemos querido construir una pequeña guía de consejos que te pueden salvar el pellejo en más de una ocasión.

PARA INICIARSE

Puede sonar obvio, pero antes de ponerte a jugar en serio a *Pax Romana* recomendamos encarecidamente que leas el manual. Es más, las propias instrucciones pueden llegar a confundirte si no acompañas su lectura con alguna que otra partida. Esto te servirá para ir habituándote a la mecánica del juego.



LAS PROVINCIAS

Es muy probable que te pierdas intentando controlar varias provincias a la vez. Ten en cuenta que el juego, por lo menos en su vertiente política, se gana consiguiendo dinero y poder. Debes tener claro que hay que enfocar tus esfuerzos de desarrollo en un solo objetivo, no en varios a la vez. El templo suele ser la edificación que más ayuda a controlar al pueblo. Si quieres, también puedes invertir en los juegos.

Una cosa más. Recuerda que no puedes construir ciudades en provincias vacías. Las urbes nacen ya sea a través de un evento del juego (manejado por la inteligencia artificial) o bien porque has cuidado



mucho el territorio (construyendo carreteras, romanizando la zona).

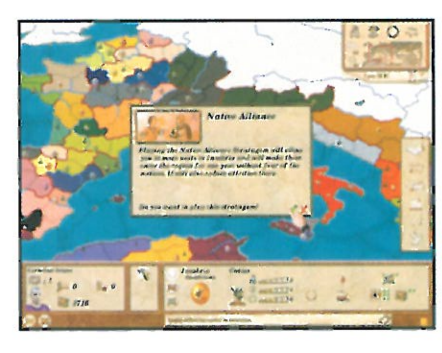
LAS RUTAS COMERCIALES

Las rutas comerciales son sinónimo de prosperidad. Gracias a ellas, tus ciudades y provincias pueden estar perfectamente abastecidas. Si por el contrario caen en manos enemigas, verás como tu riqueza va menguando a pasos agigantados. Evita a los piratas y acaba con ellos cuanto antes. Su pasatiempo favorito es atacar las rutas comerciales. Aunque en un principio te pueda parecer un problema menor, acabará por pasar factura si no lo solucionas a tiempo.



LA DIPLOMACIA

Debes ser inteligente. Cultiva tus dotes diplomáticas para evitar caer en guerras absurdas que te llevarían a perder muchísimo poder. No te olvides de que una alianza puede romperse cuando quieras. Es más, puedes utilizar la diplomacia para que dos naciones se destrocen entre sí mientras tú te sientas a mirar el espectáculo. Ten en cuenta que te puedes aliar con naciones que estén en guerra con

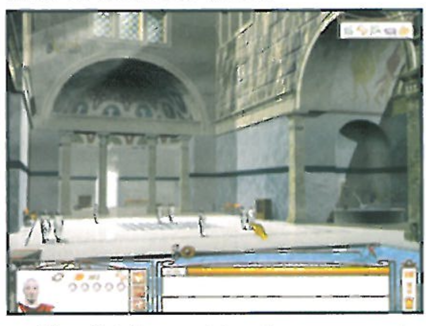


otras. Esto puede ser muy importante a la hora de conseguir territorios y riquezas sin siquiera mover un dedo.

LOS SENADORES

Los senadores son una parte importante del juego. Algunos tienen deudas, algo debidamente señalado en el menú de rigor. No sería mala idea pagárselas. Así te aseguras que tu nivel de influencia se eleve ligeramente.

Para reclutar nuevos senadores debes ir a los baños. Ten en cuenta que no todos estos politicastros corruptos poseen el mismo tipo de habilidades, así que a ti te corresponde decidir qué es lo que necesitas en cada momento. Ten en cuenta que los senadores con mayor capacidad administrativa conseguirán mayores beneficios para tus arcas. Los que tienen mayor capacidad política aseguran una cantidad más elevada de votos. Por su parte, los senadores con habilidad militar pueden serte muy útiles en tiempos de guerra.



Otro detalle que debes tener en cuenta, y que muchos jugadores olvidan, es que un senador no puede conseguir una magistratura mientras esté alejado de Roma, por ejemplo, al mando de algún ejército. Pero esto no es realmente así. El juego también se mueve por órdenes aleatorias en forma de leyes que sí permiten defender la aspiración a magistratura "in absentia", es decir, alejado de la ciudad.



VICTORIA
Un imperio bajo el sol

Viniendo de los chicos de Paradox, **es normal toparse con una bestia de la estrategia** y la gestión histórica **que puede asustar** a primera vista. No te amedrentes: **esta ristra de consejos te servirá** para hincarle una primera dentellada.

LA PATRIA
Si es la primera vez que te enfrentas a *Victoria*, lo mejor que puedes hacer es no liarte demasiado y empezar con una potencia europea con grandes posibilidades pero sin demasiadas provincias, para que no te abrume la microgestión. Estados como Bélgica, Suecia o Piamonte-Cerdeña son buenos ejemplos. Más tarde ya podrás lanzarte a la piscina y liarte con alguno de los pesos pesados (Prusia, Gran Bretaña, China...) o, por qué no, de los pesos pluma (¿quién te impide coger Afganistán?).

LA TESORERÍA
Lo primero con lo que tendrás que lidiar será la falta de liquidez. No te asustes si al principio tienes unas pérdidas escandalosas. Reduce todos los gastos al mínimo y sube los impuestos y aranceles todo lo que puedas. Aun así, es posible que tengas ligeras pérdidas. Pero si haces prosperar a tu nación, en unos años podrás obtener beneficios.



LA GLOBALIZACIÓN
Del mismo modo, si no quieres hundirte en la bancarrota, no dejes que la inteligencia artificial del juego se encargue de administrar tus importaciones y exportaciones. Mejor que seas tú quien administre el comercio internacional. Y no compres más de lo necesario al principio.

LA REVOLUCIÓN
El tercer paso para que tu economía no se hunda en el cieno es industrializar al máximo. Ojo: esto no significa ponerse a construir fábricas como un loco, sino más bien al contrario. Se trata de comprobar de qué fábricas ya dispones, determinar su rentabilidad según el ritmo de producción y la población que emplean y, finalmente, decidir qué fábricas nuevas construyes en función del mercado internacional y de los recursos nacionales.

LA COLONIA
Victoria es el juego de la Revolución Industrial pero también de la colonización del hoy llamado Tercer Mundo. Si no quieres quedarte muy retrasado en la carrera por las colonias, establece un puesto comercial en cuanto puedas y expándete a partir de allí, con un ojo bien puesto en las colonias que producen los recursos más suculentos.

LA GUERRA
En el juego, las guerras, como en la realidad, son malas. Especialmente al principio, porque el esfuerzo bélico puede descuadrarte todos los presupuestos. No te lances a la greña hasta que no tengas una economía bien saludable, un tesoro rebosante y una cantidad considerable de tropas. Y obviamente, elige bien con quién te metes: una guerra con una gran potencia puede llegar a hundirte.

LA INVESTIGACIÓN
Si has leído hasta aquí, ya te habrás dado cuenta de que potenciar la economía es fundamental para todo lo demás. Como las aventuras bélicas no son muy recomendables al principio, haz que tus investigadores se dediquen antes que nada a potenciar mejoras para la industria, sobre todo las que permiten mejorar la red ferroviaria.

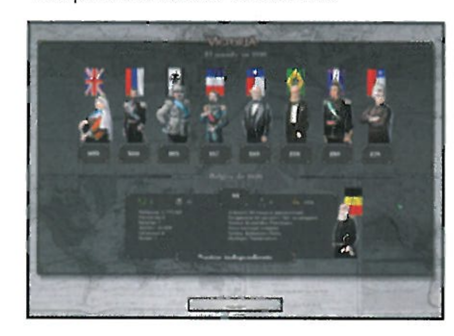
TRUCOS
Para introducir los siguientes trucos, pulsa **F12** y activarás la consola. Luego, teclea el truco que desees y pulsa **Enter**.

prestige
Consigue 500 puntos de prestigio
money
Consigue 5.000 monedas
leadership
Consigue 20 puntos de liderazgo
nowar
La IA no te declarará la guerra
nolimit
No hay límite de tropas
nofog
Desvela el velo de guerra
neville
La IA no rechazará una oferta diplomática tuya

RECURSOS ADICIONALES
Para obtener 100 unidades de recursos sólo tienes que introducir el nombre de la mercancía en inglés. La lista es la siguiente: cotton, dye, tobacco, tea, coffee, opium, wool, silk, cattle, fish, fruit, grain, coal, sulphur, iron, precious_metal, timber, tropical_wood, rubber, oil, steel, cement, glass, fuel, ammunition, small_arms, artillery, barrels, fertilizer, explosives, clipper_convoy, steamer_convoy, machine_parts, automobiles, aeroplanes, electric_gear, telephones, wine, liquor, canned_food, fabric, regular_clothes, luxury_clothes, lumber, paper, furniture, luxury_furniture.

EVENTOS
Escribiendo el código **event** seguido de una cifra activarás uno de los acontecimientos del juego. Por ejemplo, teclea **event 101** para que tenga lugar el suceso "Teoría clausewitziana". Los números deben estar comprendidos entre los que te señalamos a continuación: 100-164, 200-288, 300-376, 400-468, 500-556 y 600.

LA PERSEVERANCIA
No te canses si a las primeras de cambio tu tesorería se hunde, tus obreros se rebelan y tus vecinos te invaden. *Victoria* no es un juego de primeras impresiones ni de primeras partidas. Dale tiempo a tus neuronas para domesticar a la bestia.



Algo más de parné con el que triunfar a lo grande en Las Vegas, **alguna opción de invulnerabilidad** para sobrevivir sin problemas en la arena de los gladiadores... **En fin, pequeños detalles** que aseguran una vida virtual más fácil.

ARMED & DANGEROUS

Dirígete al apartado de trucos en el menú de opciones e introduce los siguientes códigos:

DAJIGSUP
Activa los trucos (sólo hace falta introducirlo una vez)
WAAAAAAH
Jugar con la pantalla al revés
AMATINEE
Ver todos los vídeos
MISSIONS
Acceso a todas las misiones
PRAYTOME
Modo Dios
SHIELDME
Invulnerable
NDMRBLTS
Munición ilimitada
SHOESIZE
Pies gigantes
EATGRENZ
Manos gigantes
VERYHIIQ
Cabezas gigantes





NBA LIVE 2004

Los siguientes códigos deben introducirse en la opción **NBA códigos** que se encuentra en **Mi NBA**.

POUY985GY5
Acceso a todas las zapatillas
725JKUPLMM
Acceso a todos los jerséis clásicos
ERT9976KJ3
Acceso a todo el equipo de la NBA
87843H5F9P
Obtienes 15.000 puntos NBA



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Abre con el bloc de notas el archivo **settings.ini** que se encuentra en el directorio en que has instalado el juego. En él puedes añadir cualquiera de las siguientes líneas para obtener su correspondiente resultado. Ten en cuenta que añadiendo **1** habilitas el código y con **0** lo deshabilitas.

instagib = 1
Activar/desactivar el modo Dios
goreOverride = 1
Activar/desactivar el modo sangriento
HUD = 1
Activar/desactivar la barra de energía de los enemigos





URBAN FREESTYLE SOCCER

Dirígete al menú de trucos dentro del juego e introduce uno de los siguientes códigos:

A11T3AM5
Acceso a todos los equipos
Z26BEXW8
Activar modo micro soccer
WIMP A.I
Rivales fáciles
SPEEDY01
Turbo ilimitado
MAXSKILL
Habilidades al máximo
GM2OPEN8
Acceso a todos los modos de juego
5Y104D9A
Acceso al equipo callejero

VEGA$: MAKE IT BIG!



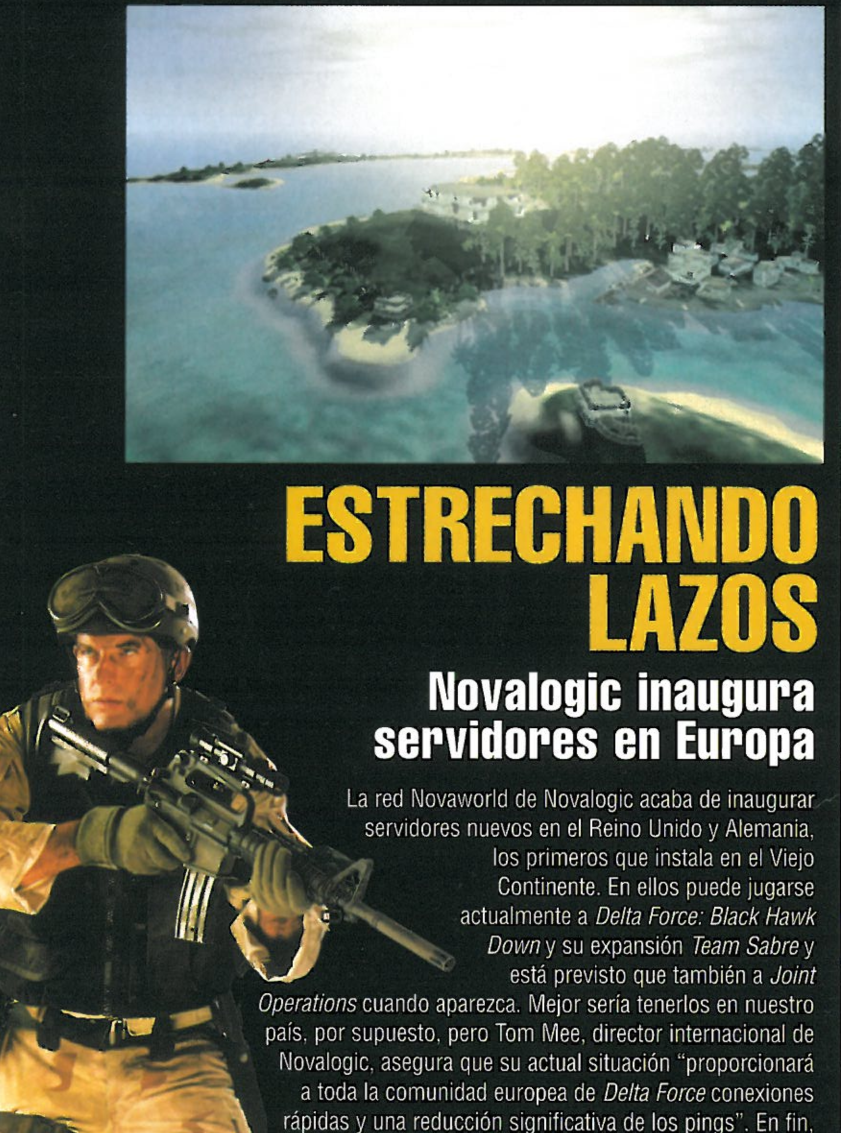
Hacerse rico en Las Vegas puede resultarte mucho más fácil de lo que parece. En cuanto guardes una partida, se crearán dos archivos en la carpeta **SavedGames** donde hayas instalado el juego. Estos archivos se llaman **slotx.cmf** y **slotx.cmb** (en lugar de la **x**, aparecerá el número de la ranura en la que hayas guardado el juego). A ti el que te interesa es el archivo **.cmf**, que deberás abrir con un editor de texto. Localiza la línea donde aparece **currentcash** y sustituye la cantidad por la que te apetezca.

SANGRE NUEVA

Próxima expansión gratuita de Dark Age of Camelot

Poco más de dos años llevan las huestes de Midgard, Hibernia y Albion enfrentándose en los servidores de *Dark Age of Camelot*. Las escaramuzas iniciales han dado paso a sofisticados combates en los que intervienen héroes experimentados y muy poderosos, con lo que los jugadores novatos no pueden evitar sentirse como auténticos inútiles en el campo de batalla. Por eso, hay que agradecer a Mythic que se preocupe por los recién llegados: la nueva expansión gratuita, *New Frontiers*, redefinirá las fronteras de los tres reinos y la forma de combatir en ellas para que nadie se quede en fuera de juego. El nuevo software servirá para modificar las tácticas rediseñando la geografía de las fronteras, añadiendo nuevas habilidades e implementando más opciones de construcción en las fortalezas. Pero los grandes cambios, aún por definir, pasarán por facilitar el acceso al campo de batalla y asignar un papel de peso a los personajes de nivel inferior.





ESTRECHANDO LAZOS

Novalogic inaugura servidores en Europa

La red Novaworld de Novalogic acaba de inaugurar servidores nuevos en el Reino Unido y Alemania, los primeros que instala en el Viejo Continente. En ellos puede jugarse actualmente a *Delta Force: Black Hawk Down* y su expansión *Team Sabre* y está previsto que también a *Joint Operations* cuando aparezca. Mejor sería tenerlos en nuestro país, por supuesto, pero Tom Mee, director internacional de Novalogic, asegura que su actual situación "proporcionará a toda la comunidad europea de *Delta Force* conexiones rápidas y una reducción significativa de los pings". En fin, que podemos darnos con un canto en los dientes.

WORLD OF WARCRAFT COBRA VIDA

La fase de pruebas es inminente



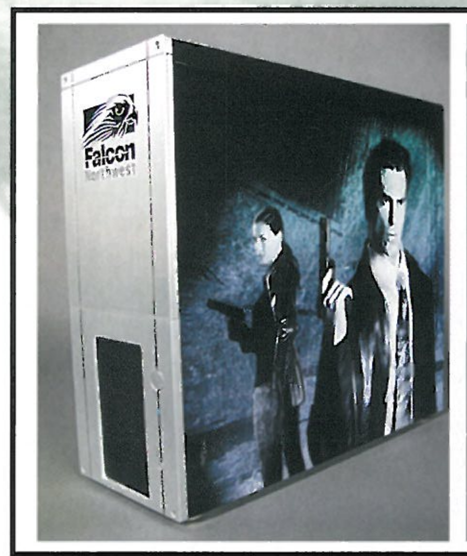
Antes de primavera se iniciará la primera fase de pruebas de *World of Warcraft*, en la que podrán participar jugadores de Estados Unidos y Corea. Los europeos podremos participar en estas pruebas en una fase posterior cuya fecha aún está por determinar. Por desgracia, la versión a prueba coincidirá en la Red con una versión alpha (en su primera fase de desarrollo) del juego que se filtró hace unas semanas. Blizzard ha emprendido acciones contra las páginas web que colgaron esta versión ilegal, pero parece que se cuentan por miles los jugadores que ya la han descargado.

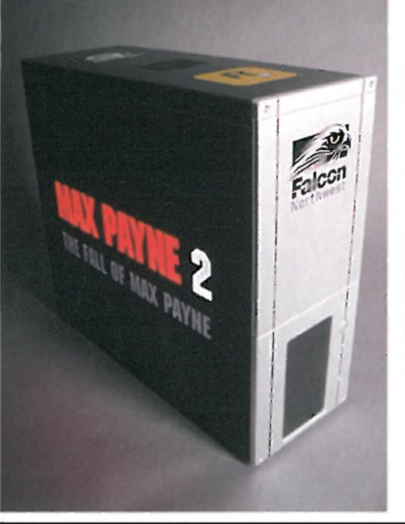


TÚ PUEDES HACERLO

Rockstar organiza una competición de mods

Si eres uno de los miles de desarrolladores amateur que pueblan la Red, estás de enhorabuena: tus esfuerzos pueden verse recompensados con algo más que satisfacciones morales. Rockstar acaba de inaugurar una competición de mods de *Max Payne 2*. En la página oficial del juego (www.rockstargames.com/maxpayne2/contest) encontrarás las bases del concurso y un enlace para descargar las herramientas necesarias para desarrollar los mods. La fecha límite de entrega es el 15 de mayo y los proyectos presentados competirán en tres categorías: mod más original, mejor nivel extra y mejor película no interactiva. Los premios son un ordenador personalizado con el logo de *Max Payne 2* para la primera categoría, una ATI Radeon 9800 XT para la segunda y un conjunto de teclado y ratón inalámbricos para la tercera. Los ganadores recibirán también un pack de productos *Max Payne 2*.





Si quieres un ordenador como éste, a programar toca.

EVE ONLINE 2.0

Expansión gratuita para Eve Online





La galaxia de *Eve Online* sigue expandiéndose gracias a *Tech Level 2*.

Aunque lleva muy poco tiempo disponible, *Eve Online* muy pronto tendrá su propia expansión oficial gratuita. Se titulará *Tech Level 2* e incluye novedades de tanta enjundia como una ligera mejora del motor gráfico o una remodelación del sistema mercantil, que pasa a depender completamente de los jugadores. Este cambio afecta tanto al comercio como a la fabricación. Además, se han implementado nuevos modelos de naves que los jugadores podrán desarrollar en sus factorías.

CLANES DE LA RED

EFS

-=EFS=-

Aunque centran sus actividades en un juego relativamente ignoto, *America's Army*, el de los EFS es un clan grande, con 36 miembros activos que entrenan entre ellos y retan continuamente a otras tribus de la Red. En su sección de descargas encontrarás archivos de especial utilidad si quieres llegar a ser un oficial de renombre en este juego.

http://efs.webcindario.com/index.php

TIERRAPROHIBIDA



Una de las comunidades de jugadores más curiosas de las que hemos tenido noticias. Tierraprohibida funciona desde el año 2000. Desde entonces, han respetado una muy articulada jerarquía interna que depende del número de puntos conseguidos en una serie de juegos. Entre ellos está *Age of Empires*, pero también el ahorcado, el ajedrez o un curioso juego que consiste en adivinar títulos de películas.

www.tierraprohibida.org

PANZERGROUP



Para pertenecer a este clan basta con ser un apasionado del *Sudden Strike* y tener ganas de jugar. En la actualidad, son 50 los jugadores que forman parte del Panzergroup. Sus actividades como colectivo no se limitan a los juegos, ya que también cuelgan y actualizan regularmente una página con información sobre la Segunda Guerra Mundial, elaboran maquetas y organizan reuniones para conocerse en persona.

www.panzergroup.net

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es



DARK & LIGHT

Cuando un género madura y se consolida, **no tardan en aparecerle** las primeras **canas** y en echarse de menos el ímpetu y la inquietud juveniles. **Eso** es lo que **está pasando con la acción multijugador**, pero aún queda margen para la sorpresa, la creatividad y la ambición.

Por S. Sánchez

DATOS	
GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	NP Cube
EDITOR:	Por determinar
DISPONIBLE:	Finales 2004



Por una vez, no vamos a hablar de grandes compañías, grandes nombres y títulos publicitados hasta la náusea. No, esta vez le llega el turno de pasar un ratito bajo los focos a un proyecto modesto, una candidatura de la que apenas habrás visto vallas publicitarias ni carteles, pero que puede ganar gracias a su extraordinario programa electoral.

Y es que a nada que cumpla sus promesas, este juego dejará en ridículo lo que otros han hecho hasta ahora, ya que puede convertirse en lo más parecido a un universo paralelo que jamás asomó a Internet. Si el grado de libertad y flexibilidad que concede el sistema comercial de *Star Wars: Galaxies* te impresiona, espera a ver lo que tiene entre manos la desconocida compañía francesa NP Cube.

Pese a todo, no esperes un entorno gráfico de campanillas: *Dark & Light* no destaca en absoluto en ese apartado. De hecho, destaca tan poco que incluso hay en esta redacción quien prefiere los gráficos de *EverQuest 2*, que ya es preferir. Sin embargo, el motor utilizado merece un respeto, ya que, cuestiones estéticas al margen, servirá para dar vida a un entorno inmenso: 40.000 kilómetros cuadrados sin zonas de carga.

¿Un mundo feliz?

El juego se desarrollará en el mundo de Ganareth. En él, pasan los años, se suceden las estaciones y 64 minutos de tiempo real equivalen a 24. El paso del tiempo



Si juegas según tu alineación, tendrás el favor de los dioses.

se traducirá en una meteorología variable. Por ejemplo, se desatarán tormentas, aunque éstas dependerán (además de las estaciones) de parámetros como la altitud y las temperaturas concretas.

Más allá de su impacto visual, las inclemencias del tiempo tendrán una incidencia directa en el desarrollo de las acciones. ¿Ejemplos? Pues... imagina a un enano y un gnomo abriéndose paso por un sendero en el que se acumulan 20 centímetros de nieve. O lo que sufriría una pequeña hada que no pudiera ponerse a cubierto durante una tormenta. Y eso no es todo, ya que cada raza tendrá una resistencia predeterminada a las temperaturas extremas. Si no vas correctamente abrigado y equipado, tu personaje sufrirá ciertas penalizaciones.

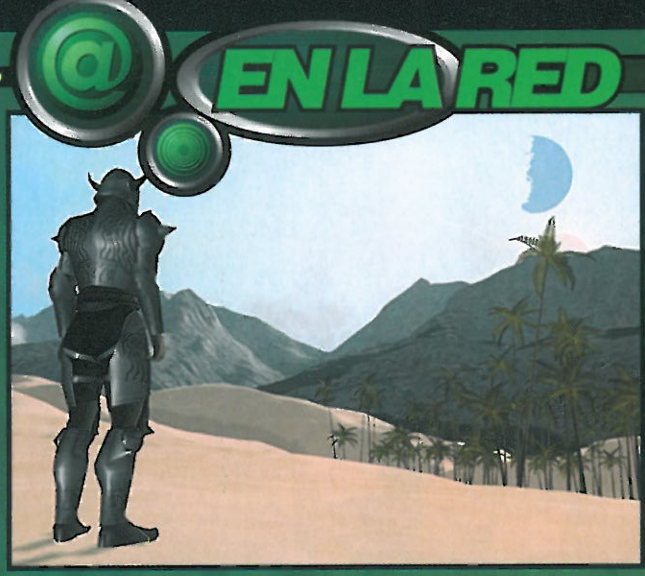
De todas maneras, puede que el número de kilómetros cuadrados de que constará el universo del juego no te permita hacerte una idea exacta de hasta qué punto va a ser inmenso. Para que te quede más claro: en ese espacio caben 213 ciudades principales (todas muy grandes) y una enorme cantidad de pequeños poblados.

El mapa se dividirá en dos reinos principales, uno para el bando oscuro (Dark) y otro para el de la luz (Light). Al margen de estos dos, habrá otros diez reinos neutrales que podrán ser conquistados por los bandos en liza. Cada uno de estos reinos neutrales estará formado por cinco ducados y cada ducado incluirá siete condados. ¿Te mareas? Pues sujétate fuerte, porque cada condado estará dividido en nueve baronías, en cada baronía hay 13 fortalezas y eso suma (te ahorramos desempolvar la calculadora) la friolera de 4.095 fortalezas por reino. Vamos, que te espera una auténtica guerra a gran escala.

Somos muchos

Falta pasar revista a las razas que poblarán semejante universo. Van a ser 12, y habrá también 14 clases a elegir. El primer paso será quedarse con una de ellas y determinar también a qué bando perteneces y cuál va ser tu alineamiento. El desarrollo de los personajes dependerá de la acumulación de puntos en combate y experiencia social. Tanto uno como otro tipo de excelencia permitirán ir saltando de un nivel al otro hasta alcanzar el máximo, que será el 100.

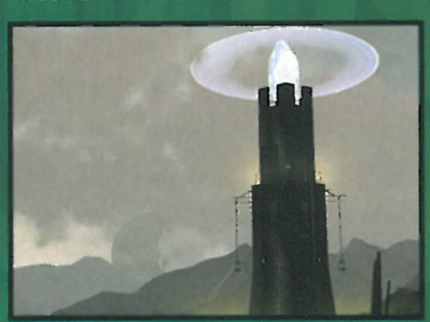
La experiencia de combate se obtendrá, por supuesto, luchando contra cual-



Los 40.000 kilómetros cuadrados de escenario no se recorren en un día. Ni en dos...



Día y noche se sucederán en el juego hasta completar los 365 días del año.



Los pilares de maná serán puntos estratégicos de cada reino.

quier tipo de enemigo, jugador o no. La experiencia social será de obtención algo más compleja: los puntos obtenidos dependerán de lo bien que te vaya en el comercio o participando en actividades promovidas por grupos de tu mismo alineamiento. Una forma básica de ganar puntos de este tipo será aportar energía a los pilares de maná distribuidos a lo largo del mundo. Éstos serán enclaves estratégicos de gran relevancia, ya que suministrarán poder a los jugadores que estén cerca de ellos y pertenezcan al bando que los controla.

Acumular puntos de experiencia no sólo permitirá subir niveles, ya que también hay un sistema de rangos y títulos nobiliarios que convertirá a los jugadores en terratenientes y hasta propietarios de fortalezas. Es decir, que todas las divisiones territoriales de las que hemos hablado antes estarán en manos de los jugadores, por lo que el juego ofrecerá todo tipo de posibilidades de interacción social y política.

El motor dará vida a un entorno inmenso: 40.000 kilómetros cuadrados sin zonas de carga

Carrera meteórica

Para no complicar las cosas en exceso, está previsto que acceder hasta el nivel 50 (el primero en que los personajes dispondrán de todas las habilidades propias de su clase y especialización) sea relativamente fácil. Como contrapartida, será al llegar a este nivel cuando empiece la verdadera criba entre los jugadores de leyenda y los del montón. A partir de aquí, para seguir desarrollando nuevas habilidades será necesario ser un estudioso y jugador habitual, ya que aquellas habilidades que no se usen perderán efectividad.

Por ejemplo, cuando un artesano alcance el nivel de maestro o gran maestro, será recompensado con la habilidad exclusiva de crear objetos únicos y repararlos con total garantía. Pero llegar a ese nivel implicará dedicar casi todo su tiempo en el juego a desarrollar sus habilidades de artesano y experimentar con sus obras, ya que hasta la posición de las estrellas puede influir en la calidad y resultado final del objeto creado.

Los grandes maestros podrán tener jugadores trabajando para ellos, para que se hagan cargo de los trabajos más engorrosos a cambio de posibilidades de



El dodo será la principal montura, aunque aparecerá alguna más.


Los imprevistos también cuentan. Hasta una tormenta de arena puede cruzarse en tu camino a la gloria.


En *Dark & Light* la nieve puede ser un obstáculo serio para un enano. Cuestión de altura.


Viajar en globo a merced del viento será una de las peculiaridades de *D&L*.


Raro es el juego en el que no tienes que matar lobos en los primeros niveles.

aprendizaje y obtención de experiencia. Y no creas que cualquiera va a ser capaz de llegar a altas cuotas en el desempeño de su profesión: no bastará con tener paciencia y dedicarle tiempo, ya que el número de maestros y grandes maestros será limitado, lo que asegura una competencia feroz.

Trinchera on line

Los guerreros desempeñarán también un papel importante, ya que ellos serán los encargados en conquistar los reinos. Olvida los típicos asaltos sin coordinación alguna. Ésta vez existirá la posibilidad de ganarse una reputación en el campo de batalla y convertirse en general. Los generales dispondrán de oficiales y tendrán un mapa táctico desde el que podrán transmitir sus órdenes.

Los ataques a las fortalezas podrán ser asaltos directos o asedios y los generales podrán activar portales de acceso rápido a puntos determinados del escenario, aunque éstos sólo estarán a disposición de un número limitado de jugadores.

Otro detalle curioso será que las batallas serán supervisadas por los dioses. Si el combate parece muy desequilibrado, los divinos entrometidos podrán añadir personajes no jugadores al bando más débil para igualar las acciones.

Está previsto también que el juego incluya una especie de asistente off line que se encargará de tu personaje cuando no estés conectado. Es decir, que tareas repetitivas como el desarrollo cotidiano de tu oficio podrían correr a cargo de la inteligencia artificial, lo que agilizaría la evolución del personaje y te ahorraría tiempos muertos. Es más, podrás desconectarte en pleno combate y hacer que sea la IA quien aplique parámetros de estricta supervivencia y ponga tu personaje a salvo.

Hasta aquí lo que se sabe del juego a grandes rasgos. Parece muy ambicioso; tanto, que es posible que hayas leído este artículo con algo de escepticismo. Pero seamos optimistas: el juego lleva ya algo de tiempo en fase de pruebas y parece que va por muy buen camino. Además, para no perder la costumbre, se ha filtrado una versión no autorizada que permite explorar el entorno y que confirma que éste es, en efecto, inmenso.

LA CUESTIÓN RACIAL

Las 12 razas del juego se dividen en tres grandes grupos en función de un parámetro que resultará esencial en el juego: la estatura.

ALTOS
Medio troll
Medio orco
Bárbaro



MEDIOS
Humanos
Medio elfo
Alto elfo
Elfo del bosque
Elfo oscuro



PEQUEÑOS
Enano
Gnomo
Lutin
Hada



Z·O·N·A UNDERGROUND

Con seis ediciones a cuestas, **el IGF puede presumir** de ser uno de los festivales de desarrollo independiente con mayor tradición y prestigio. Este año, **ataca de nuevo ofreciendo** las habituales **dosis de software refrescante** y poco (o nada) convencional.

Este año, el IGF (Independent Games Festival) promete más que nunca. En su página oficial puede accederse a cientos de juegos de desarrollo amateur, algunos de alto nivel. Sólo unos pocos pasarán el corte y optarán a premios en alguna de las cinco categorías (apartado gráfico, apartado sonoro, diseño, apartado técnico y juego preferido por el público). Está previsto recompensar a los ganadores con cantidades que oscilan entre los 1.000 y los 15.000 dólares, según la categoría concreta y el puesto obtenido en ella.



Desde su primera edición, en 1998, el festival norteamericano ha ido ganando en popularidad. Este último año, la fase previa del evento ha merecido reseñas en cientos de páginas web y algunas revistas anglosajonas de prestigio.

La mayoría de los proyectos a concurso los firman estudiantes universitarios que aspiran a dedicarse a medio plazo al desarrollo profesional. Muchos de ellos valoran especialmente que se trate de un certamen libre, sin ningún tipo de prerrequisito técnico o creativo, lo que hace posible que se presenten propuestas variadas y con un claro espíritu de búsqueda e innovación.

Este mes, dedicamos el espacio de la sección a cinco de los proyectos presentados a concurso en el IGF. Todos ellos son demos o versiones shareware de los productos finales. Si quieres más información sobre el festival y el resto de producciones a concurso, puedes visitar su web oficial (www.igf.com).

AXE OF EVIL



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Reality Twin
WEB:	www.realitytwin.com
TAMAÑO:	14 MB

Un título de acción ambientado en un universo de espada y brujería similar al de películas como *Conan: El Bárbaro* o *El Señor de las Bestias*. El jugador asume el papel de Rathwell, un guerrero que vuelve a su pueblo y lo encuentra devastado. Los malvados trasgos han masacrado a mujeres y hombres y se han llevado a los niños a su guarida, en el lejano noroeste. El guerrero debe ir allí a rescatar a los niños y vengar la muerte de sus paisanos. La mecánica del juego reproduce elementos de títulos como *Diablo*, *Gothic* y *Nox* para brindar una interesante mezcla de aventura, exploración y combate. Todo ello en un entorno tridimensional de aspecto y tamaño apabullantes. Pero lo mejor es que moverse por los mundos de Rathwell resulta muy sencillo. El ratón basta para desplazar al guerrero en cualquier dirección, interactuar con otros personajes y recoger elementos del entorno.







El sistema de combate destaca también por su sencillez y eficacia. Cada vez que Rathwell es atacado, aparece un círculo rojo en pantalla que determina el área de enfrentamiento. Gracias a un sistema de encarado automático, puedes maniobrar para atacar desde el ángulo más favorable, hacer saltos acrobáticos y ejecutar varios ataques especiales. Si las cosas se ponen feas, siempre puedes salir del círculo, evitando así los ataques enemigos. Al título le faltan aún unos meses de trabajo, y lo cierto es que se nota. Aun así, esta demo se basta y se sobra para dejar un excelente sabor de boca.



HIKARI

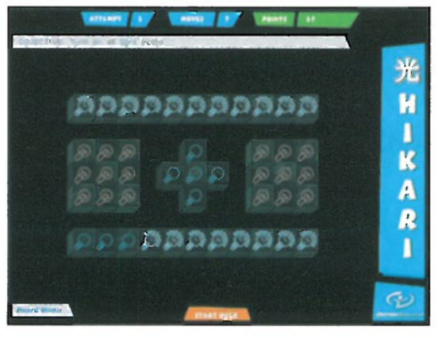


GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	GamesResearch
WEB:	www.gamesresearch.com/hikari
TAMAÑO:	3 MB

Un título de concepto realmente rompedor. *Hikari* ofrece una serie de puzzles en los que el único objetivo consiste en encender una serie de bombillas distribuidas a lo largo y ancho de la pantalla con ayuda de un puntero de luz de tamaño variable. Lo que en apariencia parece una tarea sencilla, se convierte en un trabajo de locos si se tiene en cuenta que las bombillas se vuelven a apagar si se pulsa en dos ocasiones sobre ellas. Algunos auguran que va a convertirse en el nuevo Tetris.







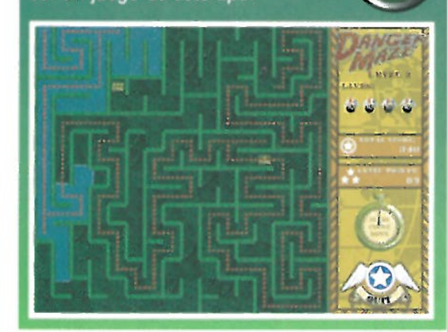
DANGER MAZE



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	Adamant Games
WEB:	www.adamantgames.com/dangermaze
TAMAÑO:	10 MB

Tras sufrir un aparatoso accidente aéreo, el piloto Lead R. "Wrecks" Randall deberá superar una serie de laberintos situados en cinco exóticos parajes para alcanzar su libertad. Claro que para ello dispondrá de un tiempo limitado y tendrá que evitar una serie de elementos de la naturaleza (agua o nieve) que cubrirán todas las rutas de escape en menos que canta un gallo. Rápido, divertido y tan difícil como debe ser un juego de este tipo.

7



THE ADVENTURES OF BLEEPOSAURUS

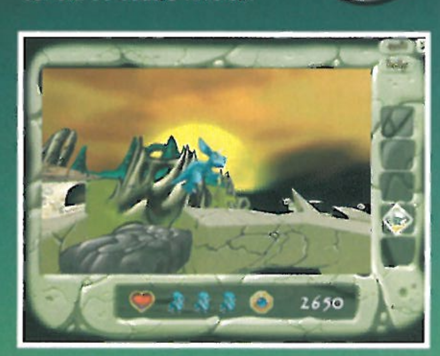


GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	The Groove Alliance
WEB:	www.nick.com/games/arcade/bleep3D/bleep3D.jhtml
TAMAÑO:	6 MB

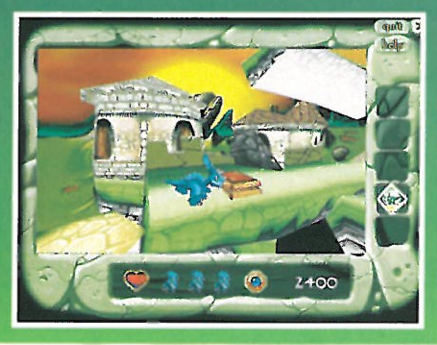
Un título que aspira a jugar en la liga de *Crash Bandicoot* o el infravalorado *Pandemonium*. Se trata de un plataformas 3D (aunque sin cámara flexible) en el que debes desplazarte lateralmente de un punto determinado a otro. En el camino, se evitan una serie de obstáculos y se acaba con un puñado de enemigos.

En esta ocasión, el protagonista no es un lobo ni un bufón, sino Bleep, un triceratops dotado de grandes capacidades atléticas. Además de ejecutar los tradicionales saltos acrobáticos, este dinosaurio azul es capaz de eliminar a sus enemigos con un potente golpe de cola. Y eso no es todo, ya que estas habilidades pueden ser mejoradas con una serie de potenciadores que aumentarán la velocidad, la energía y la potencia de salto de tu saurio. Como buen plataformas que se precie, *The Adventures of Bleeposaurus* incluye enemigos y fases de una dureza modélica. La demo consta de cuatro niveles.

7







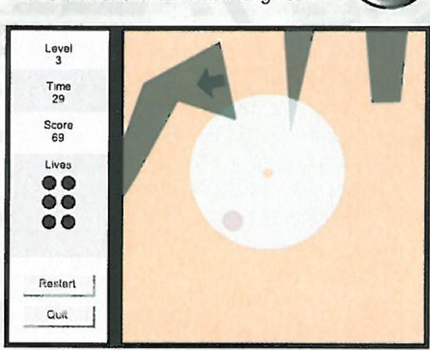
BOUNCE



GÉNERO:	Puzzles
DESARROLLADOR:	DreamingMedia
WEB:	www.dreamingmedia.com
TAMAÑO:	3 MB

Los autores de *Bad Milk*, una aventura gráfica ganadora en su día del IGF, regresan con un título menos ambicioso, aunque también original y divertido. En *Bounce* deberás conducir una pelotita del punto A al punto B del escenario evitando una serie de obstáculos con ayuda de barras metálicas, agujeros de teletransporte y otros objetos que incidirán de variopintas formas en la pelotita. Esta beta incluye tres escenarios en los que dar rienda suelta a tu materia gris.

6



LEGAWARZ

Será que no se nos ha pasado del todo el síndrome de los **Reyes** Magos y que vemos juguetes por todas partes, pero este mes **hemos elegido un mod con aspecto de juego de construcción** para niños y espíritu de simulador de carreras bélicas.

Por S. Sánchez



La importancia del uso de los flaps se aprende por las buenas o por las malas.



La IA te seguirá donde vayas siempre y cuando sea posible llegar a pie.

Un curioso mod de *Operation Flashpoint* en el que personajes y vehículos son los del Lego de toda la vida. La idea es pintoresca, incluso un poco ridícula, pero nos hemos decidido a recomendar esta conversión tras comprobar su alto nivel de calidad.

Eso sí, aunque en la página del mod se indique que está pensado para *Operation Flashpoint*, la versión disponible en la actualidad sólo funciona si dispones de la expansión *Resistance* instalada y actualizada por lo menos a la versión 1.85. Se trata de una información valiosa que los creadores del mod no aportan en ningún momento, pero nosotros podemos darla por más que confirmada tras probarlo con versiones anteriores y todo tipo de combinaciones. La que hemos especificado es la única que funciona.

Construcciones y combates

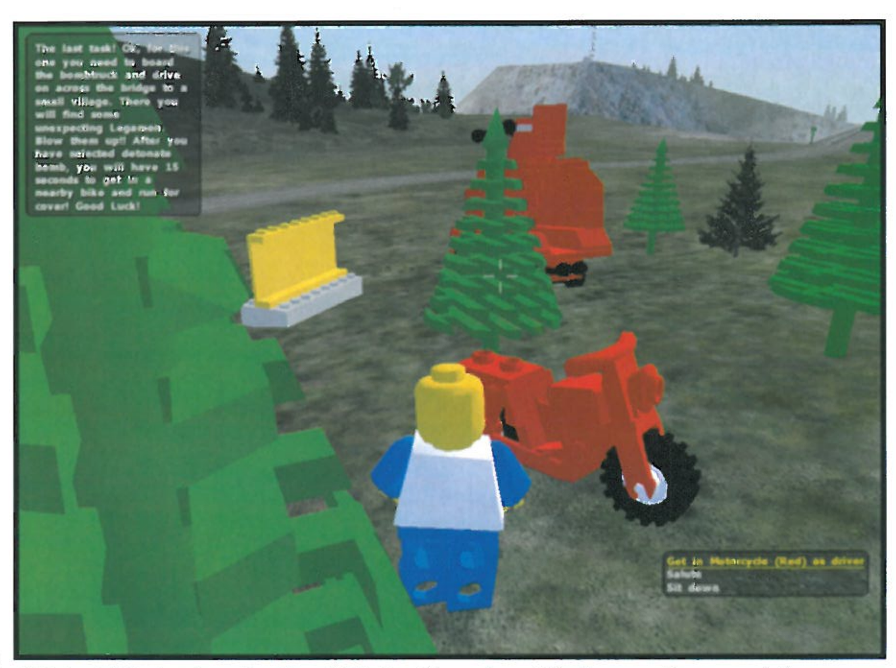
Si consigues instalarlo, estás de suerte: se trata de uno de los mejores mods que hemos visto en mucho tiempo. Nuestra primera recomendación es que te dejes sorprender por el tutorial, que está intercalado entre las misiones para jugar en solitario. Empieza con una carrera de lanchas a la que sigue una de coches y luego pone a prueba tus habilidades como soldado en una pista americana o te hace pilotar helicópteros, una avioneta e incluso un flamante carro blindado.

Como ves, la variedad de vehículos es considerable, todos funcionan de maravilla y sólo los aviones requieren algo de tiempo para habituarse a su manejo. Pero estas fases de entrenamiento no son más que el paso previo a la verdadera médula del juego, las misiones individuales y multijugador.

Aunque la inteligencia artificial todavía no funciona demasiado bien, dispones de la opción de jugar en equipo en algunos escenarios para ir practicando. Los modos de juegos son los habituales, aunque también hay carreras y alguna excentricidad como el modo basado en cruzar el mapa con el tanque mientras el resto del equipo lo protege para tratar de que el blindado entre en la base enemiga. En cuanto a opciones multijugador, *Legawarz* se sale. Además, la presencia de las figuritas de Lego no le resta profundidad. Al contrario, le añade encanto.







El tutorial te hará probar los distintos tipos de vehículos que luego podrás usar en el mod.



EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visitanos en:
www.europe.creative.com

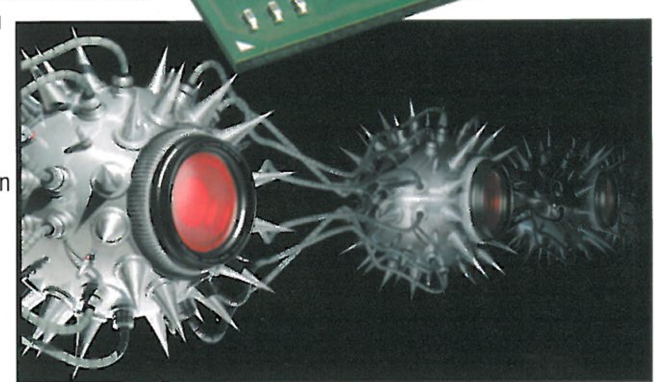


CREATIVE



GENERACIÓN X 9

Nuevos prototipos de procesadores gráficos



La próxima generación de procesadores gráficos avanza. Varias páginas web especializadas en hardware han publicado que ya existen prototipos de los futuros NV40 y R420. Aunque no hay datos oficiales confirmados, parece que esta hornada será compatible con tecnologías como la Píxel Shader y Vertex Shader (en su versión 3.0), ambas incluidas en DirectX 9. En la fabricación de los nuevos chips se hará uso de tecnología de 0,13 micras.
Todo apunta que las tarjetas estarán disponibles en dos versiones, una compatible con AGP 8x y otra con PCI Express 16x, aunque no se descarta la introducción de un chip para hacerlas compatibles con ambos puertos. Otra característica de las nuevas tarjetas es que podrían estar equipadas con memoria GDDR2 a 1.600 MHz. Con un bus de 256 bits, esta memoria podría alcanzar una tasa de transferencia de 50 GB/s. Todo apunta a que estos nuevos procesadores serán presentados en sociedad el próximo mes de marzo, en el marco de la feria informática CeBIT.

GB POR UN TUBO





Crucial Technology ofrece nuevos módulos de memoria

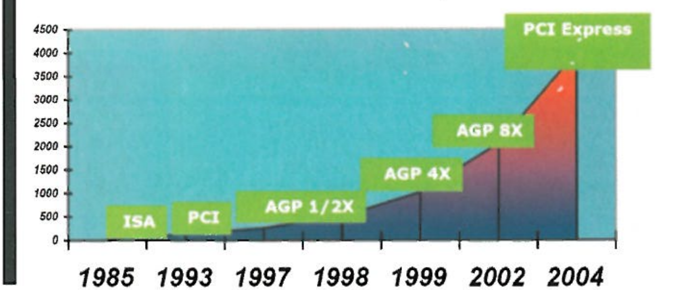


La gran capacidad para gestionar memoria de los nuevos procesadores AMD Athlon 64 FX ha hecho que aparezcan los primeros módulos PC3200 de 2 GB. Es decir, que gracias a ellos y a las cuatro ranuras con que vienen equipadas las placas base actuales, podrás disponer de hasta 8 GB de memoria externa. Crucial Technology ha sido la primera compañía en ofrecer módulos de este tipo, equipados con tecnología de 5 ns de Micron technology. Su unidad de almacenamiento externa es compatible tanto con procesadores a 64 bits como con equipos que hacen las veces de servidores. Por ello, además del mencionado Athlon 64 FX, procesadores como los Opteron de AMD y los Xeon e Itanium de Intel también se beneficiarán de esta nueva memoria.

BIENVENIDO, PCI-EXPRESS

Ya hay controladores para el nuevo puerto

SiS ha presentado en sociedad un nuevo controlador que permitirá hacer uso de los puertos PCI-Express. Se llama SiS965L y será compatible con los controladores Northbridge que actualmente suministra el fabricante. Entre sus características, destacan el soporte para dos ranuras PCI-Express, los ocho puertos USB 2.0 y los ocho canales de audio. Gracias a este nuevo controlador, los usuarios de ordenadores podrán disfrutar de velocidades de transmisión mayores tanto en el uso de sus discos duros como de dispositivos externos.



MINORITY REPORT

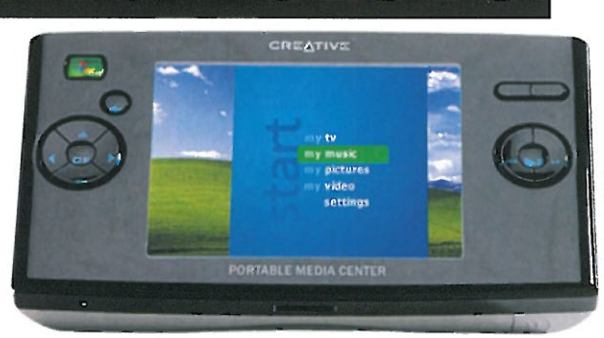
La SGAE pretende tasar los discos duros

Nueva ofensiva de la Sociedad General de Autores y Editores. Tras conseguir la imposición de un canon antipiratería a los CD y DVD, la organización pretende ahora extenderlo a todos los discos duros internos o externos. Es decir, cualquier dispositivo capaz de albergar archivos, incluidos reproductores de MP3 portátiles y grabadoras de DVD de salón. Por supuesto, la obligatoriedad de pagar este canon preventivo e indiscriminado no da derecho a grabar después material protegido. Al contrario, la piratería va seguir considerándose delito en vez de falta administrativa.

La legislación española contempla un canon para los soportes de cinta (vídeo y casete). Se trata de una ley antigua y de difícil interpretación, pero su existencia ha motivado que la Comisión de Soporte de Grabación (ASIMELEC), que agrupa a más del 80% de las marcas distribuidas en España, haya llegado a un acuerdo privado con SGAE que hará posible la implementación y cobro de este canon. Otros países tienen normativas similares, aunque más adaptadas a las tecnologías actualmente disponibles. La medida ha motivado la airada protesta de muchos usuarios. Una crítica recurrente se centra en la falta de transparencia de la SGAE.

LLÉVESELO PUESTO

Creative lanzará un reproductor portátil de audio y vídeo



El Creative Zen Portable Media es uno de los últimos gadgets multimedia que ha presentado Creative. Se trata de un dispositivo de reducido tamaño (144 x 86 mm) con disco duro y pantalla LCD incorporada capaz de albergar y reproducir archivos multimedia. Utiliza una interfaz USB 2.0 y será perfectamente compatible con Windows XP, ya que utilizará el software Windows Mobile, concebido para los denominados PMC (Portable Media Centers).

El aparato obtuvo el premio al mejor dispositivo reproductor de audio y vídeo en el último CES (Consumer Electronic Show), celebrado en Las Vegas. Desde que Bill Gates anunció su intención de fabricar relojes con sistema operativo Windows, no han parado de aparecer gadgets destinados al uso multimedia. El propio Gates dio un auténtico espaldarazo al Zen Portable Media al hacer uso de él en su conferencia en el CES.

BAZAR DIGITAL

TRUST 630 USB2 CARD READER

Se trata de un nuevo lector de tarjetas 6-1 USB 2.0 que permite una transferencia de datos de hasta 480 Mbps. El lote de venta incluye un largo cable de conexión y una bolsa que facilita su traslado. En fin, que se trata de la utilidad perfecta para pasar la información de las tarjetas de memoria a tu PC.

Precio: 39,95 €

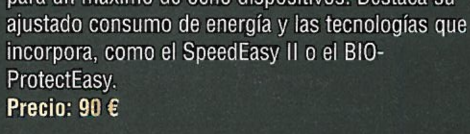
NAPA PORTABLE DIVX PLAYER USB 2.0

Si no puedes viajar con tus CD o DVD, este reproductor te irá de perillas. Es compatible con todos los formatos de CD y DVD y permite decodificar películas en formato DivX. Además, puede conectarse al ordenador vía USB y existe la posibilidad de adquirirlo con pantalla TFT integrada.

Precio: 172,80 €

QDI P4I848P

Nueva placa para procesadores P4 de QDI. Construida con el controlador de Intel 848P, soporta un FSB de 800 MHz. También incorpora sonido 5.1 e interfaz USB 2 con soporte para un máximo de ocho dispositivos. Destaca su ajustado consumo de energía y las tecnologías que incorpora, como el SpeedEasy II o el BIO-ProtectEasy.



Precio: 90 €

CREATIVE RHOMBA 256MB

Se trata de un reproductor de mp3 de muy reducido tamaño. Incluye sintonizador de radio y grabación de voz. La memoria de 256 MB permite almacenar hasta 120 canciones en formato WMA y 60 en mp3. Su batería (diez horas de autonomía) puede cargarse a través del puerto USB. La versión de 128 MB cuesta 149,90 €.

Precio: 199,20 €



P4 EXTREME EDITION

Intel exprime los 32 bits

Mientras AMD se pasa a los 64 bits, **Intel prefiere continuar** sacándole jugo a los 32. Ahora que **Intel contraataca** con el procesador más poderoso de la gama Pentium 4, **la polémica está servida**: **¿doy el salto o me quedo** como estoy?

El salto a los 64 bits está ya en fase de consolidación. AMD y Apple han dado este paso decisivo, pero Intel sigue insistiendo (con sólidos argumentos) en mantenerse fiel a la tecnología de 32 bits, porque apenas existe software que saque partido a los 64 y porque la demanda de procesadores adaptados a este nuevo peldaño evolutivo sigue siendo baja.

Así que, para contrarrestar la apuesta tecnológica de sus máximos rivales, Intel insiste en mejorar todo lo posible las prestaciones de sus procesadores Pentium 4. Sus nuevos procesadores Extreme Edition se basan en una modificación del núcleo Gallatin, el mismo que utilizan los procesadores Xeon, utilizados en los equipos con multiprocesador. Con esto se ha podido casi duplicar el número de transistores (108 millones) respecto a los Pentium 4 anteriores, equipados con núcleo Northwood.

Deprisa, deprisa

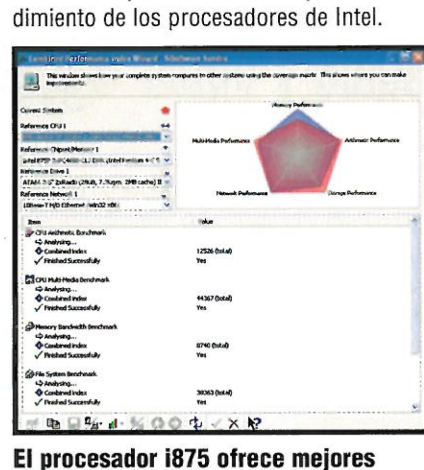
Pero la principal característica de esta nueva gama es la inclusión de una memoria caché de nivel 3 (L3) de 2 MB. Su función es hacer las veces de buffer entre el procesador y la memoria RAM o el disco duro. De este modo, se amplía considerablemente el volumen de datos a los que se puede acceder de manera directa, lo que se traduce en un incremento de la velocidad de cálculo del procesador. La inclusión de memoria de nivel 3, en lugar de ampliar la memoria L2, abarata los costes de producción. Las aplicaciones multimedia y los juegos son los principales beneficiados por la inclusión de estos 2 MB de memoria L3.

El nuevo procesador de Intel garantiza un alto rendimiento con juegos y multimedia.

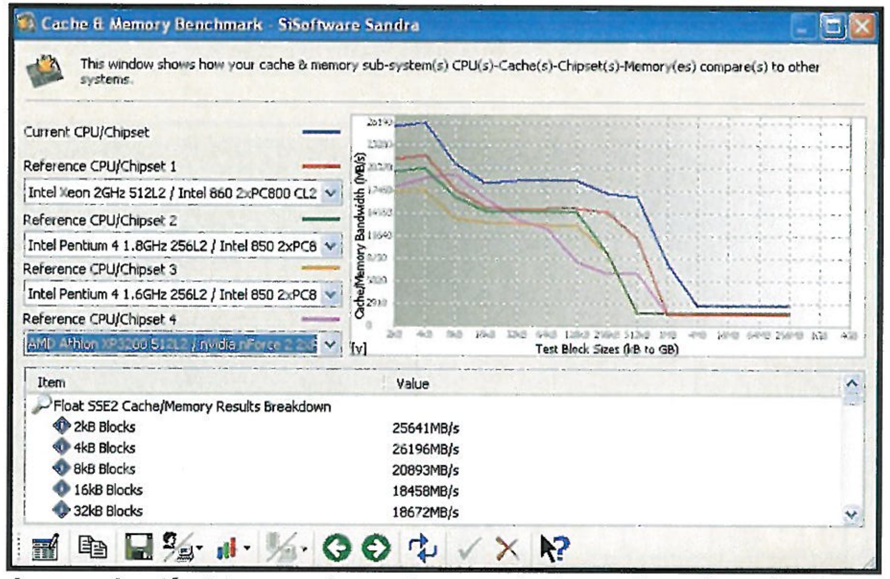
Al igual que ocurría con sus predecesores, los P4 Extreme Edition se benefician de la tecnología hyper-threading, que les confiere un mayor rendimiento en las aplicaciones en las que se precisan grandes operaciones de cálculo y en las opciones multitarea de los sistemas operativos. Sin duda, esta tecnología supuso un paso adelante en lo que se refiere a mejora del rendimiento de los procesadores de Intel.



Los juegos de nueva generación tienen en este procesador un excelente aliado.



El procesador i875 ofrece mejores rendimientos en cuanto a memoria.



La comunicación del procesador con las memorias le permite realizar cálculos a gran velocidad.

También parece que el fabricante ha optado por dar algo más de facilidades para el overclocking, superando reticencias anteriores al respecto. Ahora se dispone de cierto margen para forzar el procesador hasta alcanzar los 3,6 GHz cambiando los multiplicadores de la placa base. Además, existe la utilidad Intel Desktop Control Center, que permite ajustar valores para mejorar el rendimiento de algunas placas base basadas en los controladores de Intel. No es una actuación directa sobre el procesador y su velocidad, sino una manera práctica de ajustar su entorno para optimizar los buses y mejorar la circulación de datos.

En marcha

Hemos probado un equipo Inves integrado por un procesador Pentium 4 3,2 GHz, placa base MSI 865GM2 (MS-6743) con los controladores Intel 865G y ICH5, 1 GB de memoria RAM Samsung DDR-SDRAM PC3200 y tarjeta gráfica Sapphire Radeon 9800 XT. La placa base incorpora una tarjeta gráfica integrada Intel Extreme Graphics 2, pero ésta no resulta compatible con DirectX 9 y su rendimiento es comparativamente bajo, así que hemos optado por sustituirla. En los bancos de prueba, lo más llamativo es el rendimiento de la memoria, tanto las caché propias del procesador como la misma memoria RAM. El rendimiento del dispositivo supera con creces al de cualquier otra plataforma a 32 bits.

En cuanto a memoria, la máquina alcanza los 6.363 puntos en los tests para juegos de 3DMark03 a una resolución de 1.024 x 768 píxeles. A esta misma resolución, los resultados de las CPU se sitúan en torno a los 610 puntos. Estos resultados dan a entender que el procesador Extreme Edition está especialmente concebido para los juegos. Si se compara con el flamante Athlon 64 FX-51 de su competidor, éste es tan sólo un 8% más rápido. Claro que las pruebas se realizan en condiciones de desventaja por falta de software y sistemas operativos a 64 bits que no sean simples betas.

La hora de la verdad

En fin, parece evidente que Intel está reaccionando bien a los avances de la competencia, aunque sea optando por una política más bien cauta. Su voluntad de mantenerse fiel a los 32 bits está haciendo que ya haya quien piense que fueron otros los que se precipitaron al apostar por un salto tecnológico que apenas tiene software adaptado en que apoyarse. Además, los juegos en desarrollo en la actualidad están basados en la tecnología de 32 bits, a pesar de que algunos desarrolladores han anunciado la aparición de parches para optimizar el rendimiento de su software en plataformas de 64 bits.

El siguiente asalto queda aplazado para cuando aparezca por fin ese software de 64 bits en condiciones. Lo que es evidente es que el Extreme Edition obtiene hoy por hoy mejores resultados que su más destacado rival, el AthlonXP 3200+ (332,51 euros). Intel ha hecho un esfuerzo titánico para asegurarse el trono de rey indiscutible de los procesadores de 32 bits. Si lo tuyo es jugar o hacer uso de aplicaciones multimedia, puedes apostar por él casi a ciegas, aunque no va a salirte barato. Únicamente el procesador ya cuesta unos 1.125 euros.

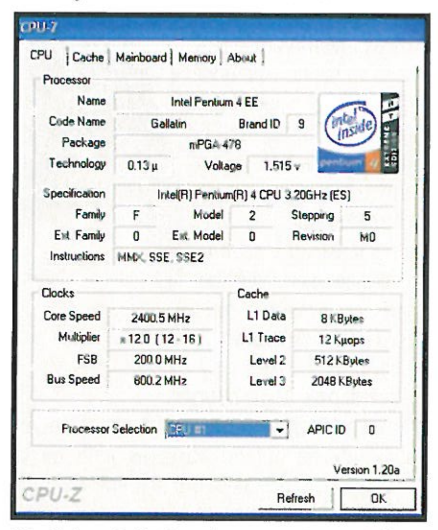
EL CONTROLADOR

Los nuevos procesadores P4 Extreme Edition son compatibles con las placas base que utilizan los controladores i865G e i875P. La principal diferencia entre unas y otras es que con las que utilizan los i865G no necesitas añadir al equipo una tarjeta de vídeo. De todas formas, si buscas velocidad, mejor opta por una placa base basada en el procesador i875P junto a una tarjeta gráfica de última generación. Con eso, las imágenes pasarán ante tus ojos como una exhalación, ya que en este caso descargarás a la placa base de todos los cálculos relacionados con la representación gráfica.



¿32 O 64 BITS?

Mientras que Athlon ha apostado en sus últimos procesadores por los 64 bits, de momento Intel se mantiene fiel a los 32. Y eso que el paso de los 32 a los 64 bits supondrá un salto cualitativo en la capacidad de cálculo de los procesadores. Los de 32 bits actuales pueden gestionar hasta 4 GB de datos entre la RAM y el procesador. Con el paso a los 64, la cosa se amplía hasta los 1.000 GB (1 TB). Con ello mejorará, sobre todo, el rendimiento de las aplicaciones multimedia que requieren de considerables recursos. De todas formas, todavía no hay programas destinados al uso doméstico que funcionen a 64 bits y la transición parece que va a ser lenta. De hecho, la versión de Windows a 64 bits (Longhorn) podría demorarse hasta el verano. Ante la ausencia de software que explote la potencia de los 64 bits, éstos son más una apuesta de futuro que una necesidad real inmediata.



El núcleo Gallatin y la memoria caché L3 de 2 MB aseguran una gran velocidad.



SAPPHIRE RADEON 9600 XT EDITION

Lujo en la gama media

Buenas noticias: ya ni siquiera hace falta dejarse los ahorros para saltar al tren de la última generación gráfica. **Los fabricantes comercializan productos de gama media** que permiten estar a la última a un precio razonable. Ya **no tienes excusa para cambiar** de tarjeta.

El XT ya es una realidad, y los fabricantes se han lanzado a una carrera frenética para editar tarjetas gráficas basadas en este nuevo procesador. La estrella de la gama es sin duda la Radeon 9800 XT, que defenderá en los próximos meses el trono de la tarjeta más rápida del mercado, pero no faltan propuestas algo más modestas pero también interesantes, como la que nos ocupa, la Radeon 9600 XT de Sapphire.

Sus opciones y prestaciones son notables, las que se esperan de un buen producto de gama media. A diferencia de la 9800, viene equipada con un refrigerador modesto, aunque más que adecuado para que la unidad de procesamiento no pase apuros. De hecho, es posible aumentar la velocidad del procesador hasta los 565 MHz sin que éste sufra sobrecalentamientos peligrosos, por lo que este silencioso y económico sistema de refrigeración se revela a todas luces como suficiente.

Mucho por algo menos

Para abaratar el coste de producción, el fabricante ha optado por prescindir de la refrigeración directa sobre la memoria. Aún así, es posible aumentar la velocidad de ésta para alcanzar los 690 MHz sin problemas siempre que la caja cuente ya con buena ventilación. Sobre el papel, la memoria debería poder alcanzar los 700 MHz, pero la tarjeta se vuelve inestable cuando supera los 690 MHz.

El dispositivo incorpora utilidades para ajustar su rendimiento de manera rápida, lo que te permitirá forzarlo sin problemas en los juegos que lo permitan. Aun sin ayuda externa, la tarjeta tiene un excelente comportamiento. Es estable y arroja las imágenes por segundo necesarias para que los juegos de acción se vean perfectamente incluso utilizando anti-aliasing y el filtrado anisotrópico (que sirve para suavizar los bordes de los polígonos) al máximo.

La tarjeta ofrece también un buen rendimiento cuando se trata de trabajar en entornos 2D. Esto se debe a que dispone de un motor de renderizado 2D a 128 bits, optimizado para sacar el máximo partido a las extensiones GDI (Graphics Device Interface) de Windows XP.

Entre las ventajas de esta nueva generación de tarjetas, destaca su excelente adaptación a la nueva API DirectX 9 y su compatibilidad con versiones avanzadas de tecnologías como el Smoothvision 2.1. Pese a todo, ni estas prestaciones ni los adicionales 100 MHz de velocidad del procesador aseguran un rendimiento práctico sensiblemente superior al de las tarjetas Radeon 9600 Pro.

Valorada en su conjunto, la Radeon 9600 XT es un producto altamente recomendable si buscas una tarjeta a precio razonable y bien adaptada a DirectX 9. Las posibilidades de forzar su rendimiento son buenas, es poco aparatosa, no necesita alimentación extra y no hace un ruido excesivo. Además, viene acompañada de la última aventura de doña Lara Croft y un vale para adquirir *Half-Life 2* cuando esté disponible. En fin, una joya en bruto.

9

FABRICANTE: Sapphire
DISTRIBUIDOR: Sapphire
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador R360 a 500 MHz, 128 MB de RAM DDR a 350 MHz, 256 bits, DirectX 9.
PRECIO: 230,84 €



NGS RACING STORM

Se trata de un periférico de diseño atractivo aunque algo espartano. El conjunto dispone de ocho botones, palanca de aceleración y un freno situado detrás del volante. Dos de los botones se han colocado en dos pequeños apéndices que coinciden con la posición de los pulgares, una buena idea que facilita su uso continuado. Pueden resultarte especialmente útiles si eres uno de esos jugadores que disfrutan controlando el cambio de las marchas. Los seis botones restantes se encuentran ubicados en la parte interior del volante y también son muy accesibles.

El dispositivo viene complementado con los pedales de rigor, cuya base es antideslizante, lo que garantiza su estabilidad. El recorrido de estos pedales es amplio y permite un buen control de la aceleración. En juegos de F1, en los que es difícil controlar la aceleración sin ayuda del programa, se comporta de manera excelente.

Una de las virtudes de este dispositivo es que no necesita alimentación eléctrica externa, ya que las vibraciones del *force feedback* toman la electricidad necesaria del puerto USB. En caso de que lo conectes a un hub externo, es aconsejable que éste sí tenga alimentación independiente para que vibre como mandan los cánones.

El dispositivo puede fijarse al escritorio utilizando las cuatro ventosas de sujeción de la base. Esta cómoda solución y el hecho de que no sea necesario un alimentador externo hacen que resulte ideal para jugadores eventuales que sólo quieren echar unas partidillas rápidas. No obstante, si eres de los que conducen a volantazo limpio o si quieres regalarte sesiones de juego maratonianas, no estaría de más que reforzases la sujeción con las pinzas que incorpora el lote.

El ángulo de giro es amplio y el volante aprovecha al máximo este recorrido para evitar golpes no deseados. Para aumentar la compatibilidad, el conjunto viene acompañado con el software The GameWizard v. 2.1, que permite la creación de perfiles para cada juego. Si eres un fanático de la saga *Colin McRae*, probablemente preferirás un volante más robusto, pero éste es una muy buena solución para conductores virtuales de fin de semana.



FABRICANTE: NGS
DISTRIBUIDOR: NGS
CARACTERÍSTICAS: USB, ocho botones, dos palancas, pedales, software de configuración.
PRECIO: 68,53 €

7

VIEWSONIC VG700



Cada vez se hace más necesario disponer de un monitor de pantalla plana. Por suerte, los precios han ido bajando, aunque muchos de estos monitores siguen siendo objetos de lujo y aún es difícil encontrar uno de 17" por menos de 600 euros.

Éste se sitúa por encima de la barrera psicológica, pero no es de los más caros y ofrece unas prestaciones notables. Tal vez su velocidad de respuesta (35 ms) sea algo lenta, aunque hay que reconocer que resulta suficiente incluso en juegos de acción vertiginosa. Los resultados también son buenos en el uso de las aplicaciones de escritorio o la navegación por la web. Destaca, sobre todo, la nitidez de los caracteres incluso cuando se desplazan tanto en páginas web como procesadores de textos. La pantalla ofrece valores altos en cuanto a luminosidad (260 cd/m²) y contraste (450:1).

Otro aspecto a destacar es que incorpora dos altavoces de 3 W. En la parte frontal se encuentran los botones táctiles de OSD y los controles de volumen para los altavoces. Todos ellos son de navegación fácil y permiten controlar al detalle cada una de las opciones.

En la parte posterior se encuentran las conexiones, entre ellas la entrada de video analógica. El fabricante ha prescindido de la toma digital. Esta decisión aumenta la compatibilidad, pero es una pena no poder aprovechar este monitor con la salida digital que, además de la VGA, incorporan las tarjetas gráficas de última generación. Si piensas renovar tu vieja pantalla y no quieres renunciar a las 17", quédate con este nombre: Viewsonic VG700.

FABRICANTE: Viewsonic
DISTRIBUIDOR: Viewsonic
CARACTERÍSTICAS: TFT 17", resolución 1.280 x 1.024, luminosidad 260 cd/m², contraste 450:1, conexión VGA.
PRECIO: 680,95 €

8



CREATIVE INSPIRE T7700

Hace poco saludábamos la llegada de la generación de altavoces 6.1 y ahora ya toca recibir con todos los honores a la 7.1. Y es que la tecnología evoluciona que es un gusto y cada vez es más fácil quedarse en la cuneta del último salto cualitativo. Creative ha concebido los T7700 para poder sacar todo el partido a sus últimas tarjetas de sonido con soporte 7.1. Junto con ellas, el equipo se convierte en una auténtica maravilla. El único inconveniente de cierto peso es que apenas hay juegos ni películas adaptados a esta nueva revolución sonora. De todas formas, siempre puedes echar mano de la tecnología CMSS (encargada de repartir el audio entre los altavoces que carecen de pista propia) para simular el sonido 7.1. A pesar de esto, tener un par de altavoces adicionales en la parte trasera da una sensación superior de sonido envolvente, algo que resulta útil en juegos en los que tener clara la dirección de la que procede el sonido puede ser vital para la salud de tu personaje. La caja del subwoofer es de madera y utiliza la tecnología Bass Reflex para dar mayor presencia de los graves. La apertura carece de aristas para facilitar la conducción del aire. La mayor novedad de la nueva gama de altavoces es la inclusión de dos vías de salida que permiten separar con nitidez los medios de los agudos, algo que ayuda muchísimo a que las frecuencias no se pierdan. La incorporación de más vías y una mayor separación de los tonos es la línea que van a seguir los fabricantes. Con ello se mejora el audio en los juegos y se da más versatilidad a la hora de destinar los altavoces a la reproducción de música o DVD. Además de las buenas características, los altavoces cuentan con un razonable precio. Su calidad lo justifica.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 8 W, frontal de 20 W, subwoofer de 24 W, frecuencias de 40 Hz a 20 KHz, control de sobremesa, M-Port.
PRECIO: 149,90 €

8,5



LOGITECH Z-5300

Con este conjunto, Logitech ha ampliado la gama de altavoces Z que lleva produciendo desde hace un par de años y que tiene en el poderoso Z-680 su máximo exponente. El que nos ocupa es un conjunto 5.1 dotado de 280 vatios de potencia. El subwoofer es de madera y se ha construido utilizando un sistema de doble cámara para mejorar su presencia. Esto beneficia considerablemente la audición de juegos y películas, aunque también puede hacer que se pierdan matices cuando se trata de escuchar determinados tipos de música.

El cono de los altavoces de los satélites está hecho de aluminio, por lo que el equipo no necesita un altavoz de agudos. Su base es una peana móvil para facilitar su orientación y colocación.

Se pueden colgar fácilmente de la pared y sus rejillas son extraíbles, detalle que puede servir para alterar a voluntad el aspecto externo de los satélites.

La falta de decodificador es una de los inconvenientes de este dispositivo. Esto limita un tanto su conexión a equipos que no dispongan de decodificador propio, como es el caso de algunos reproductores de DVD o consolas. Para subsanarlo, se ha incluido el denominado modo Matrix, que se encarga de simular el sonido 5.1 aunque la fuente que proporciona el audio sea simplemente estéreo o de cuatro canales. El dispositivo incorpora un mando de sobremesa. Con él puedes controlar el sonido de los distintos canales y el volumen general, ya que dispone para ello de un selector y un único mando giratorio. En el mando también se han incluido el botón de paro, la toma de auriculares y el selector de fuentes. El Z-5300 es un conjunto potente que se beneficia del diferente reparto de potencia de los satélites y su control de volumen independiente para ajustar al máximo la audición de juegos, música y películas.

9

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Cuatro satélites de 35,25 W, frontal de 39 W, subwoofer de 100 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz, control de sobremesa, certificación THX.
PRECIO: 299 €



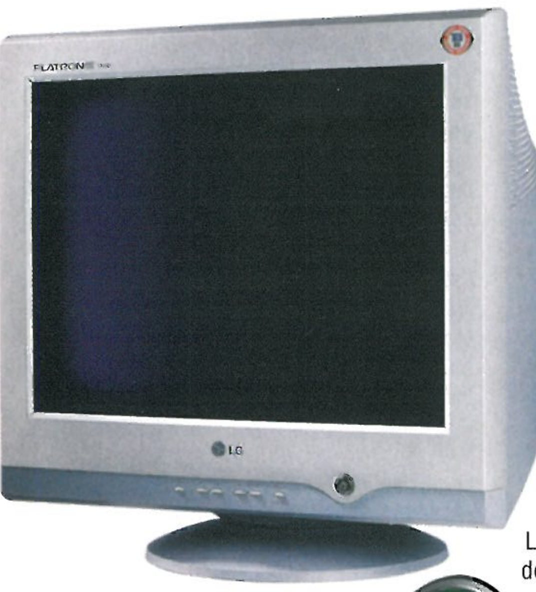


LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP

¿Buscas un periférico de diseño elegante que dé un toque de distinción a tu escritorio? Pues aquí tienes uno que es pura vanguardia estética, aunque, eso sí, más bien caro: 300 euros es lo que te costaría llevarte a casa este combo de teclado y ratón inalámbrico que hace uso de la tecnología Bluetooth.
El ratón es el modelo MX900, la versión Bluetooth del MX 700 que Logitech comercializó la temporada pasada. Se trata de un controlador óptico de gran precisión y excelente autonomía cuyas baterías se recargan de forma automática; basta con que tengas la precaución de dejar el ratón en la peana.
El teclado es de membrana y dispone de teclas de función con doble uso, por lo que puedes asignarle tareas habituales como abrir carpetas, crear mensajes y enviarlos o imprimir textos. Incorpora también teclas multimedia para controlar la reproducción y el volumen de audio o vídeo. El teclado numérico es independiente, lo que te permite decidir dónde lo colocas y hacer que asuma funciones determinadas (calculadora, navegador, opciones determinadas de juego, etc.) con notable autonomía.



LG T910B



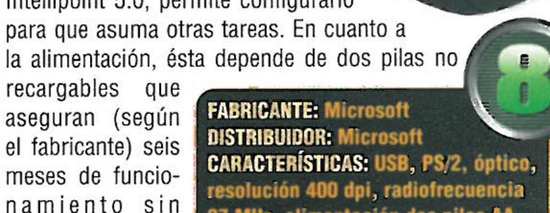
LG ha añadido a su gama de monitores CRT uno de 19", el Flatron Ez. Sus principales características son su diseño plano y la incorporación de las tecnologías BrightView y BrightWindow. La primera permite una mejor reproducción de imágenes en movimiento, ya sean DVD o juegos, dado que ofrece una luminosidad elevada (350 cd/m²). La segunda se encarga de ofrecer unos excelentes niveles de brillo y contraste.
Como ocurre con la tecnología LightFrame de Philips, el usuario puede realizar ajustes de brillos en zonas concretas del monitor, lo que reduce el cansancio visual y asegura imágenes nítidas y contrastadas. En la parte inferior del monitor se encuentran los botones de control, todos ellos digitales. Dispones también de dispositivos de control directo del brillo y el contraste, con lo que te ahorras activar la opción OSD para ajustar estos valores.
Aunque los monitores planos siguen su avance imparable, es evidente que los CRT aún tienen algo que decir antes de pasar a mejor vida: su precio y sus prestaciones siguen haciendo de algunos de ellos una opción más que recomendable.

8,5

FABRICANTE: LG
DISTRIBUIDOR: LG
CARACTERÍSTICAS: 19", resolución 1.600 x 1.200 a 60 Hz, frecuencia horizontal de 30 a 71 KHz, tamaño píxel 0,24 mm.
PRECIO: 319,23 €

MICROSOFT WIRELESS INTELLIMOUSE EXPLORER 2.0

La nueva gama de ratones inalámbricos de Microsoft se caracteriza por su novedoso sistema de navegación. A la habitual rueda de desplazamiento para mover textos o páginas web, se ha añadido la opción de desplazamiento horizontal, que puede resultar práctica en páginas web con una resolución superior a 1.024 x 768.
Este periférico se defiende estupendamente con las aplicaciones de Office. Pese a que su resolución es de sólo 400 dpi, su captador puede realizar 6.000 imágenes por segundo, lo que lo convierte en uno de los ratones más precisos del mercado. Además, incorpora dos botones adicionales de navegación con los que resulta más fácil saltar de una página a otra.
Un software adicional que está incluido en el lote de compra, el Intellipoint 5.0, permite configurarlo para que asuma otras tareas. En cuanto a la alimentación, ésta depende de dos pilas no recargables que aseguran (según el fabricante) seis meses de funcionamiento sin necesidad de reemplazarlas.



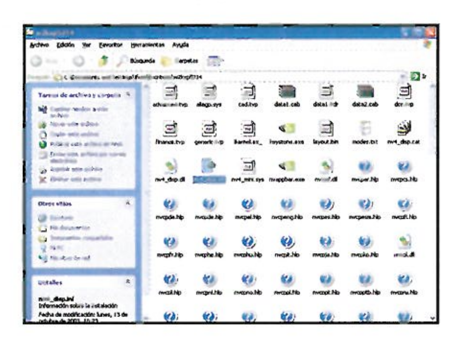


MANIPULAR EL PC

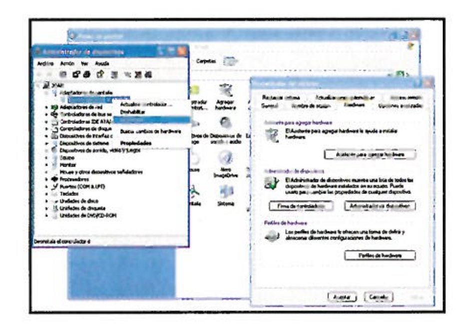
Cómo cambiar la tarjeta gráfica

Cambiar una tarjeta gráfica **no es tan complicado** como parece. **Con** cuatro nociones básicas y **algo de tacto y habilidad**, puedes ahorrarte los servicios de un técnico. **Sigue estas instrucciones paso a paso** y verás que tampoco era para tanto.

1 Antes de empezar la instalación, pasa por la página web del fabricante del procesador gráfico para bajarte los últimos controladores. En estos momentos, suelen estar basados en los procesadores de ATI (http://www.ati.com/sp) o nVidia (http://es.nvidia.com). Como los contratos se renuevan de forma continua, es posible que cuando procedas a la instalación ya estén disponibles controladores más recientes que los que incluye el CD de software de la tarjeta. Una vez descargados, utiliza WinZip para realizar la descompresión y extraer los archivos. Localiza el archivo con la extensión .inf y no olvides su situación. Hecho esto, reinicia tu equipo.



2 Durante el proceso de arranque del ordenador, pulsa F8 para acceder al modo a prueba de fallos. De esta manera, conseguirás que Windows cargue sólo los controladores imprescindibles para que el sistema funcione. A continuación, ve al Panel de control, a la opción de Agregar o quitar programas y desinstala los programas de la tarjeta gráfica (nView, Control Panel, etc.). Hecho esto, elige la opción Sistema dentro del mismo Panel de Control. Selecciona la pestaña Hardware y entra en Administrador de dispositivos. Selecciona el símbolo + en Adaptadores de pantalla. Verás la tarjeta que está instalada actualmente. Selecciónala, haz clic con el botón derecho del ratón y elige la opción "desinstalar". Una vez desinstalada, apaga el ordenador.



3 Desconecta tu ordenador de la red eléctrica y procede a abrirlo destornillador en mano. En los ordenadores actuales, basta con sacar dos tornillos de la parte posterior y deslizar la tapa. Abre siempre la que queda en la parte izquierda del ordenador (mirado de frente), ya que es por donde podrás acceder a los componentes. Para facilitarte el trabajo, recuéstalo sobre el costado, así será más fácil sacar e introducir las tarjetas. Localiza la tarjeta de vídeo. Es la que se encuentra en la parte superior, conectada a una ranura oscura. También puedes identificarla siguiendo el cable del monitor. Aprovecha la ocasión para limpiar los ventiladores y la placa con un bote de aire comprimido y un pincel antiestático.



4 Desconecta el monitor y desatornilla la placa. Una vez suelta, tira de ella con fuerza lo más vertical posible. Si se dañan las patillas del zócalo o las de la tarjeta, difícilmente funcionará. Saca la nueva tarjeta de la bolsa antiestática e introdúcela en la ranura AGP. Atorníllala y conecta la toma de alimentación externa (si es que ésta es necesaria). Una vez finalizada la operación, cierra la caja y conecta de nuevo el ordenador.

5 Arranca el ordenador y deja que Windows se cargue como de costumbre. Automáticamente, detectará la presencia de la nueva tarjeta y procederá a instalar los controladores. Si esto no ocurre, ve a Panel de control y selecciona la opción Agregar hardware. En cuanto haya detectado el dispositivo, podrás instalar el controlador de manera automática o manual. Escoge la manual seleccionando la opción "No buscar. Seleccionaré el controlador que se va a instalar". En la siguiente pantalla elige Utilizar disco. Selecciona la carpeta en la que has descomprimido los archivos y busca el archivo .inf de los controladores. Una vez hecho esto, dale a la opción Aceptar. Aparecerá una lista con el mejor controlador. Si no es ése, deselecciona la opción "Mostrar el hardware compatible". En la lista aparecerán más tarjetas. Elige la adecuada. Una vez seleccionada, continúa con la instalación.

6 Cuando se hayan copiado los archivos, el dispositivo estará listo para ser usado. Es posible que el ordenador necesite reiniciarse al final del proceso o que debas instalar los controladores del monitor. En este segundo caso, puedes seguir los mismos pasos realizados con los controladores de la tarjeta para instalar los nuevos. No obstante, si no quieres cambiarlos, deja que Windows lo haga automáticamente. Ya sólo te queda restaurar la resolución del escritorio y empezar a disfrutar de la nueva tarjeta.



SOLUCIONES A LA CARTA

Doctor, doctor, **mi ordenador no me escucha**. Me habla en inglés, **repite el nombre de su antiguo propietario** en sueños, me pide controladores que no tengo... **Haga algo, doctor**, que lo nuestro se hunde y ya **no lo tengo en garantía**.



Fundido en negro

Mi ordenador es un Pentium 4 a 3,6 GHz con 256 MB de RAM y mi tarjeta grafica es una NVIDIA GeForce 4 MX 440. Aunque me lo compré hace unos tres meses, el monitor se me apaga cada dos por tres, se me cuelga con juegos como *Enter the Matrix*, se queda pillado y la conexión de Internet me va lentísima. ¿Pueden deberse todos estos problemas a algo relacionado con la tarjeta gráfica?
Javi. Motril (Granada)



Es muy probable que lo que nos cuentas se deba a algún conflicto de hardware. Para resolverlo, selecciona el icono Mi PC en el escritorio, haz clic con el botón derecho del ratón y después en la opción Propiedades. Selecciona después el Administrador de dispositivos y comprueba que ningún dispositivo aparezca con un triángulo amarillo. Si alguno de ellos lo tiene, ése es el que está creando el conflicto. En ese caso, trata de actualizar el controlador de ese dispositivo o deshabilítalo. Si no hay ningún dispositivo conflictivo, prueba a deshabilitar las opciones de ahorro de energía tanto del sistema operativo (Panel de control/Energía) como de la BIOS.
Por supuesto, si nada de esto funciona, ponte en contacto con el servicio técnico que corresponda y haz valer tu garantía.

No estás solo

Mi descubrimiento del juego por Internet me está creando problemas con los que no contaba. Tengo un Terra ADSL Plus a 256 kbps y todo va muy bien cuando acabo de conectarme, pero al cabo de 15 o 20 minutos empiezo a sufrir ralentizaciones. Mi teoría es que se me calienta y por eso sufro este tipo de ralentizaciones. Quiero adquirir *Star War Galaxies*, y esto no puede seguir así. ¿Me podríais dar alguna solución?
Diego Barco (e-mail)



Sentimos darte una mala noticia, Diego: no estás solo en la Red. Eso significa que tienes que compartir tu ancho de banda con otros usuarios. Cuantos más sean, más lenta irá tu conexión. De todas maneras, tienes un cierto margen de mejora, no mucho, aunque menos da una piedra. Empieza por asegurarte de que no tienes programas que estén escaneando constantemente la Red (actualizadores automáticos de software, por ejemplo, o programas de descarga peer to peer). Si te conectas vía módem USB, comprueba también que no haya algún dispositivo (por ejemplo, una grabadora externa) que colapse la comunicación de los puertos USB. También es posible que tengas varios dispositivos conectados y que la fuente de alimentación no sea suficiente para alimentarlos a todos. Si nada de esto da resultado, mejor será que asumas que Internet va como va. En cualquier caso, no es probable que los problemas se deban a un sobrecalentamiento, ya que los modems ADSL soportan temperaturas de hasta 50 grados.

De vicio

Tengo un problema con *GTA: Vice City*. Una vez instalado y ejecutado, aparece la intro del juego (normal), pero el programa se me cuelga en cuanto ésta acaba. Quería saber a qué puede deberse, porque ya lo había instalado otras veces y me iba perfectamente. También tengo problemas con *Battlefield 1942*, ya que al entrar en misión no se ven las texturas y todo se ve de color azul. Tengo una tarjeta gráfica nVidia TNT2 64 MB. Gracias por vuestra ayuda, seguid así.
Cristian González Ferreira (e-mail)

Lo más probable es que hayas desinstalado por error alguno de los controladores de la tarjeta o de DirectX. Así que repite el proceso de instalación de ambos después de pasarte por la página de nVidia y descargar la última versión de los controladores Detonator. Esto debería solucionar el problema, aunque tampoco estaría de más que pasases por la página oficial de GTA (www.rockstargames.com/vicecity), en la que encontrarás un parche que soluciona algunas incompatibilidades gráficas del juego.

A veces se cuelga

El pasado mes de septiembre adquirí una ATI Radeon 9600 Pro. Todo funciona bastante bien excepto algunos juegos. El caso es que cuando inicio, por ejemplo, *Warcraft III*, voy a parar al menú de inicio. En cuanto muevo el ratón, éste se bloquea y hay que reiniciar. Algo similar pasa con la demo de *FIFA 2004* que regalabais con la revista. El juego se inicia perfectamente y puedo jugar mis dos minutillos. Cuando termina, aparece el menú, y como se te ocurra mover el ratón... ¡zas!, bloqueo al canto. La verdad es que he probado de todo, desde actualizar controladores a disminuir la aceleración del hardware, pero nada. Si me podéis echar una mano con este tema, se agradecería.
Francisco Fernández de Caleya (e-mail)

Es posible que tengas un conflicto con los controladores de tu antigua tarjeta. Para desinstalar un dispositivo e introducir uno nuevo, el primer paso aconsejable es iniciar Windows en el modo a prueba de errores (pulsa F8



durante el arranque del ordenador). Así te aseguras de que realmente se desinstalan todos los controladores de la tarjeta que quieres sustituir cuando des esa orden en el menú "Agregar o quitar programas". Una vez hecho esto, sustituye la tarjeta, inicia el equipo en modo normal e instala los controladores del fabricante. Si está bien instalada y continúa dando problemas, es posible que el conflicto esté relacionado con la resolución en pantalla o con la tarjeta de audio. Prueba a configurar el juego a la misma resolución que tienes por defecto y asegúrate de que el controlador del monitor es el que corresponde al fabricante. Lo mismo puede ocurrir con el sonido. Si el controlador no es el adecuado cuando se inicia el audio, el ordenador se cuelga. Asegúrate de que el sistema reconoce adecuadamente cada uno de los componentes que tienes instalados.

Por menos

Tengo un AthlonXP sobre una placa K7S5A con soporte AGP 4x. Mi pregunta es si al comprar una tarjeta gráfica nueva, como una GeForce FX que trae soporte AGP 8x, podría perder rendimiento a causa del AGP de mi placa 4x. Tengo entendido que el AGP ronda una velocidad de 550 Mb por segundo y que ésta se multiplica dependiendo de si es 2x, 4x u 8x (550x2, 550x4 o 550x8).
Anónimo (e-mail)

Está claro que la velocidad de transferencia de datos será como máximo de 4x, así que desaprovecharás parte de la potencia de la tarjeta gráfica. De todas formas, el cambio de tarjeta te proporcionará algunas ventajas, como la compatibilidad con una serie de tecnologías recientes. Puede ser una solución puente para que el equipo te funcione algo mejor mientras te decides a renovar el procesador y la placa base.

16 bits

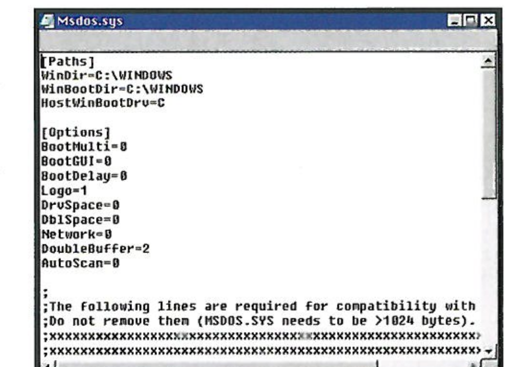
Me gusta mucho *Warhammer*, y por eso me compré el juego *Dark Omen*. El problema es que tengo Windows XP y debo jugarlo con Windows 98. Intento hacer el cambio en la opción de propiedades pero no me funciona. Me da el siguiente mensaje de error: "Out-of-date-drivers". ¿Qué puedo hacer?
Ricardo Sánchez (e-mail)

No te preocupes, tu ordenador no se ha vuelto loco. Es sólo que se intenta comunicar contigo en inglés. Te está diciendo que, para que el sistema de emulación de Windows XP te permita jugar en la versión 98 necesitas los controladores de 16 bits del hardware. Tu problema se resolverá con toda probabilidad instalando los controladores para MS-DOS de la tarjeta de audio y de la de vídeo. Consulta los manuales de estos dispositivos, en ellos encontrarás el modo de instalarlos. Una vez hecho esto, apostamos a que podrás jugar sin problemas.



No mates al mensajero

Desde hace algún tiempo, al arrancar el ordenador me sale el siguiente mensaje: "Configuración no válida en el archivo MSDOS.SYS:ORIG_DIAG_BOTTMENU=<NIL>". ¿Habría alguna solución? ¿Alguna página para descargarlo? Otra cosa, estoy interesado en comprar una tarjeta gráfica aceleradora 3D. ¿Podéis recomendarme alguna económica y más o menos potente?
Ignacio Quintanilla (e-mail)



```
Msdos.sys
[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C

[Options]
BootMulti=0
BootGUI=0
BootDelay=0
Logo=1
DrvSpace=0
DblSpace=0
Network=0
DoubleBuffer=2
AutoScan=0

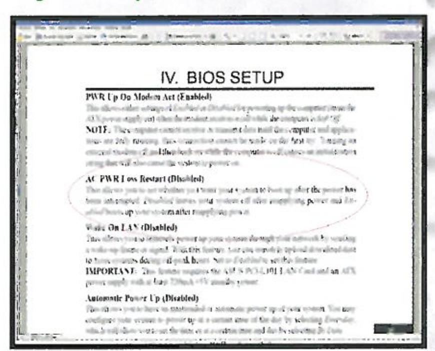
;
;The following lines are required for compatibility with
;Do not remove them (MSDOS.SYS needs to be >1024 bytes).
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
;xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Imaginamos que tienes instalado un sistema operativo anterior a Windows XP. En este caso, la solución pasa por editar (con el Bloc de notas), el archivo Msdos.sys que hay oculto en la raíz del disco duro, buscar la línea MSDOS.SYS:ORIG_DIAG_BOTTMENU=<NIL> y escribir delante el comando REM (de forma que quedaría así: REM MSDOS.SYS: ORIG_ DIAG_BOTTMENU=<NIL>). De este modo, no se cargará el comando cuando arranques el ordenador. Si no encuentras el archivo desde la misma ventana del explorador, ve a Herramientas\Opciones de Carpeta\Ver y selecciona la opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.

Vida propia

Cada vez que enchufo mi ordenador, se pone en marcha automáticamente. La máquina funciona perfectamente pero me obliga a desenchufarlo para apagarlo. ¿Qué puedo hacer?
Anónimo (e-mail)

Probablemente el problema venga de la opción Power Failure Resume o AC PWR Loss Restart, según la BIOS de la placa base. Esta opción está pensada para equipos que deben funcionar todo el día. De este modo, en caso de apagón, la máquina se reinicia cuando la electricidad se restablece. Consulta el manual de tu placa base y corrige esta opción. Con toda seguridad el problema se solucionará.



IV. BIOS SETUP

PWR Up On Modem Act (Enabled)

NOTE:

AC PWR Loss Restart (Disabled)

Wake On LAN (Disabled)

IMPORTANT:

Automatic Power Up (Disabled)

CLÁSICOS

FALCON 4.0

Falcon 4.0 **no es uno de los juegos más vendidos de la historia, pero sí un título de culto** para fanáticos de la aviación y minorías selectas. En pleno año 99, el juego que **prometía el cielo** nos lo acabó otorgando **en forma de F16.**

En cuanto dominas el sistema de navegación y el radar, el juego resulta muy adictivo.



DATOS

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Microprose
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1999

QUÉ APORTÓ

Una campaña dinámica sin igual y unos sistemas de armamento similares a los reales.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Por su gran variedad y por la extraordinaria respuesta de la comunidad on line, que enriqueció el juego.

CUÁL ES SU HERENCIA

Los pocos simuladores de reactores posteriores, *Lock On* incluido, han intentado seguir la estela del maestro.

Hace cinco años, la simulación de combate aéreo atravesaba un momento dulce. Los avances técnicos y la aparición de estudios con notable capacidad financiera permitieron que el género hiciese rápidos progresos, siempre hacia mayores cotas de realismo. Además, por entonces, los reactores de combate estaban de moda.

En esta dura pugna por crear el simulador más realista posible, *Falcon 4.0* parecía partir con cierta ventaja. Llevaba cuatro años en desarrollo y las imágenes filtradas a la prensa hacían pensar en un nivel técnico fuera de serie. Por si fuera poco, el recuerdo de anteriores entregas de la saga *Falcon*, todas excelentes, servía para disipar las dudas de los más escépticos.

Aun así, su llegada a las tiendas fue discreta. Después de todo, sólo lo compró un reducto de fans exigentes e informados. Gente que sabía lo que compraba. Sus altas especificaciones técnicas y las 400 páginas de manual que incluía el lote desanimaron, sin duda, a compradores ocasionales o simples curiosos. Hasta los más preparados necesitaron largas horas de estudio antes de ser capaces de controlar el pequeño F-16C, que era el único avión pilotable del simulador.

Simulación sin tregua

Falcon 4.0 apelaba a los puristas de la simulación, aficionados dispuestos a dedicar un mes (o lo que hiciese falta) a hacerse con el control de la enrevesada aviónica del aparato. El completísimo y realista radar, la navegación, la gestión de amenazas, el uso del armamento, las operaciones básicas y el combate aire-aire o aire-suelo se convirtieron en asignaturas destacadas de este verdadero curso de vuelo virtual.

Una vez adquirido un dominio básico, llegaba el momento de adentrarse en la campaña de Corea, que venía a ser una recreación de la guerra que tuvo lugar allí hacía medio siglo pero con armamento contemporáneo. El juego permitía alterar varios parámetros iniciales, pero eso tenía un importancia relativa en cuanto tu avión despegaba y te dabas cuenta de que no eras el único en el aire. Veías aviones amigos y enemigos por todas partes, cada uno con una función definida en


Las estelas de agua o polvo aparecían al volar muy bajo.

LARGA VIDA AL REY

Pocos simuladores han recibido tanto apoyo de la comunidad de aficionados. Desde el momento de su salida, a mediados de 1999, decenas de miles de jugadores lo han convertido en su simulador de cabecera. A mediados de 2000, Hasbro retiró el simulador del mercado y despidió al equipo de desarrollo en castigo por lo que consideraba un nivel de ventas inferior al esperado. Por suerte, la comunidad de pilotos virtuales no se resignó a dar por muerto su simulador estrella. En una época de crisis global del género, *Falcon 4.0* se convirtió en el símbolo de la resistencia de aquellos que no estaban dispuestos a renunciar a su pasatiempos favorito. Gracias a ellos, el *Falcon 4.0* que disfrutamos hoy en día es un simulador en evolución constante, cada vez más completo y realista.



Sus 400 páginas de manual desanimaron a compradores ocasionales o simples curiosos

el combate y una superficie terrestre en la que se distinguían polvo, fuego cruzado y centenares de vehículos.

En medio de este gran desaguisado, debías escoger una misión, cargar el aparato y echar a volar. Los combates resultaban tan complejos como encarnizados. Podías seguir la campaña aunque tu piloto muriese, pero todas las incidencias eran apuntadas en tu libro de vuelo y determinaban tu expediente.

Fieles pilotos

Si un inconveniente tenía este simulador poco menos que modélico es lo poco adaptado al juego en la Red que estaba... en sus inicios. Muy pronto, el primer y único parche oficial casi solucionó los problemas y propició que se convirtiese en el juego de estas características más reclamado en cibercafés y jugado en servidores.

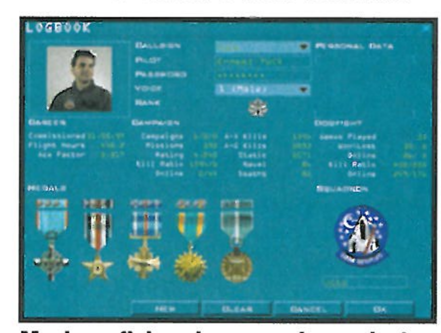
Además, las sucesivas mejoras que ha ido experimentando han hecho que conserve esa posición de privilegio pese al lustro transcurrido. Gran parte de usuarios ha seguido fiel a *Falcon 4.0*, sin dejarse seducir por los cantos de sirena de la moderna simulación de combate de la Segunda Guerra Mundial. Eso sí, algunas de las mejoras que han ido incorporando jugadores cualificados hacen que el *Falcon 4.0* que se juega ahora en Internet sea un monstruo de realismo sin apenas precedentes y cada vez se aleje más del simulador que fue editado por Hasbro en su día.

Basta con citar un ejemplo significativo para comprender lo mucho que se ha progresado: en *Falcon 4.0*, el motor no podía arrancarse ni pararse, sólo dejaba de funcionar cuando se acababa el combustible. En el parche Superpak 3, el último aparecido, el arranque del motor en tierra requiere unos veinte pasos, y el SP4 está al caer (en www.f4freeware.net puedes encontrar más información).

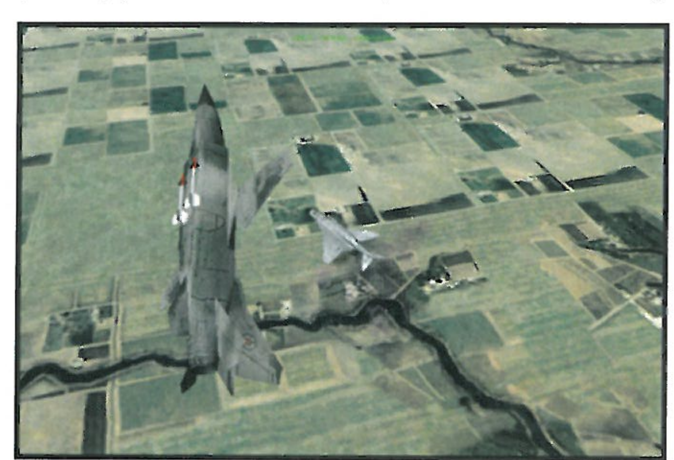
Tantos cambios han hecho que empiece a especularse con que Atari (actual propietario de los derechos) edite un *Falcon 5.0* basado en los avances del grupo de programadores amateur más numeroso, el Unified Team, con 60 programadores y 200 probadores de betas. Sólo son rumores, pero si se concretasen harían realidad el sueño de muchos.

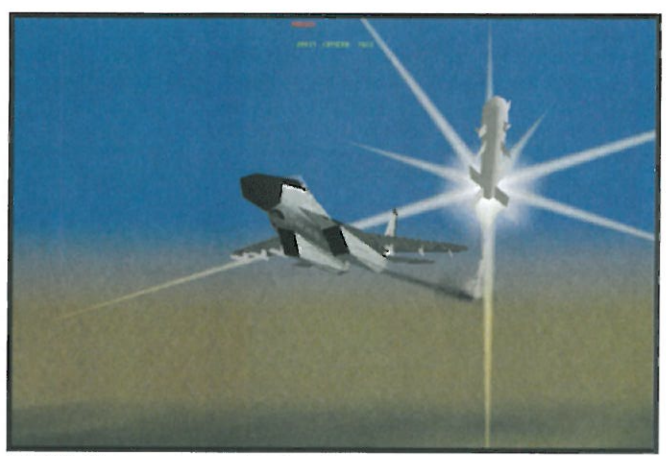
Si no recogías rápido el tren de aterrizaje, éste podía quedar atascado.

El dúo formado por el líder y el *wingman* era infalible con las órdenes correctas.



Muchos aficionados acumularon cientos de horas de vuelo en sus *logbook*.


En la campaña se pueden ver combates entre todo tipo de aviones a lo largo y ancho del mapa.


El MiG-29 era un enemigo letal a cortas distancias si lograba dispararte un misil Archer.

EN EL CD1

Una daga que puede alterar el curso del tiempo, los **tres finales** de la misma historia, **una cartuchera** con pistolas cargadas de ingenio y buen humor, **un par de vídeos... Sube a nuestro desván** virtual y hurga en el baúl de las delicias.

PRINCE OF PERSIA

Las arenas del tiempo

INSTALACIÓN:	D:\Demos\POP\POP.exe
GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Ubisoft Montreal
EDITOR:	Ubisoft
REQUISITOS:	PIII 800, 256 MB de RAM, 295 MB libres en disco duro, GeForce 3/ATI Radeon 8500 o superiores, DirectX 9.0b.

El príncipe ha vuelto a su trono. Las nuevas noches de aventuras persas pueden presumir de un entorno tridimensional que funciona a las mil maravillas y un protagonista que se desplaza por él con una elegancia exquisita. Los muros y precipicios no son obstáculo para alguien que puede correr y saltar como si la ley de la gravedad no fuese con él. La demo está en inglés, pero te permitirá hacerte una idea bastante aproximada de lo que es el juego, ya que asumes el control del príncipe justo en la fase dedicada a aprender a manejarlo.

En primer lugar, te verás recorriendo unas ruinas al tiempo que te familiarizas con los movimientos básicos del personaje. Más adelante, en cuanto das con la daga del tiempo, el juego cambia de forma drástica. En ese momento asistirás a una escena de vídeo que (sin entrar en detalles) será el detonante de todo lo que vendrá a continuación, empezando por la horda de enemigos que te espera y la presentación de la hermosa joven que te enseñará a utilizar la daga.

Tras este espectacular arranque, aún te falta descubrir una multitud de movimientos y ataques especiales y tratar de resolver alguno de los no tan típicos puzzles, que requerirán de algo más que habilidad.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Caminar: Mayúsculas
Saltar: Espacio • Atacar: Botón izqdo. ratón
Acción especial: Botón dcho. ratón
Usar daga: E • Retroceder en el tiempo: R

SUMARIO

DEMOS

- PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
- DEUS EX: INVISIBLE WAR
- FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER
- FIRESTARTER

PARCHES

- C&C: GENERALS 1.02
- VICTORIA 1.02

EXTRAS

- VÍDEO DE LOS SIMS 2
- VÍDEO DE DRIV3R
- FONDOS DE ARMED & DANGEROUS

UTILIDADES

- QUICKTIME
- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.





DEUS EX: INVISIBLE WAR

INSTALACIÓN: D:\Demos\DXIW\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ion Storm
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 256 MB de RAM, 280 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



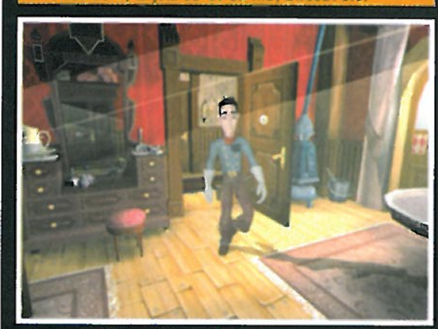
El éxito de crítica de la primera entrega de *Deus Ex* debió sorprender incluso a sus creadores. Su peculiar forma de ensamblar géneros distintos convenció a un amplio número de jugadores e hizo de él un clásico instantáneo. Ahora tienes la oportunidad de descubrir qué pasa tras cada uno de los tres finales que tenía el juego mientras te familiarizas con la interfaz y empiezas a disparar.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Caminar: Mayúsculas
Agacharse: C • Armas: Tabulador

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Westerner\Setup.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Revistronic
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PII 733, 128 MB de RAM, 128 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Como *Prince of Persia*, otro grande de la aventura, aunque menos basado en el espectáculo y más centrado en la fórmula tradicional de las aventuras gráficas. Se desarrolla en un entorno tridimensional, como marcan los cánones actuales, y resuelve a la perfección los problemas planteados por éste. Gracias a esta demo, estás a punto de disfrutar de los instantes iniciales del juego.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

FIRESTARTER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Firestarter\Firestarter.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: GSC Game World
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PII 266, 128 MB de RAM, 193 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1b.



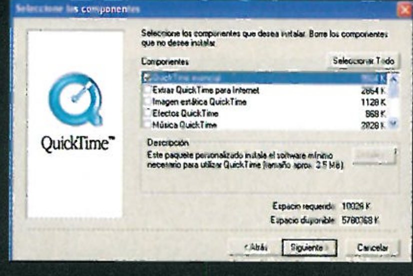
Un poco de acción pura y dura, al viejo estilo *Quake*, para desentumecer los dedos. En la demo tendrás la oportunidad de jugar con uno de los seis personajes de la versión final, el policía. Sus armas son dos rifles de asalto que te darán una extraordinaria capacidad de fuego, pero harán que tus movimientos no sean todo lo rápidos que podría desearse.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Saltar: Espacio • Agacharse: Z •
Disparo: Botón izqdo. ratón
Disparo alternativo: Botón dcho. ratón

DÉJATE ABDUCIR POR LOS SIMS 2

Este mes nuestro CD incluye un espectacular vídeo de uno de los juegos que marcarán el futuro inmediato: *Los Sims 2*. Para verlo necesitas el programa Quicktime, que encontrarás en la sección de utilidades del CD. Su instalación es sencilla: basta con seleccionar la primera de las opciones que se te ofrecen (Quicktime Essential) para poder ver el vídeo. Incluso puedes dejar en blanco las ventanas donde se te pide tu nombre o el de tu empresa y continuar la instalación. Con Quicktime en tu ordenador, ya estás listo para asistir a la escena de la abducción, cortesía del nuevo motor gráfico de *Los Sims 2*.





UN LOCO AL VOLANTE

También te ofrecemos el vídeo de *Driv3r*, tercera entrega de una de las sagas de conducción más prestigiosas. La campaña publicitaria del juego incluirá un corto de ficción dirigido por Ridley Scott (*Gladiator*, *Blade Runner*), con actores y escenarios reales inspirados en el juego. Los primeros episodios de esta película promocional ya están disponibles en www.driv3r.com. Nosotros te ofrecemos un tráiler que alterna espectacularmente imágenes del corto de Scott y secuencias del juego.





EXPENDABLE

Instalación

INSTALACIÓN: D:\esetup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rage
REQUISITOS: PII 200 MHz, 32 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 8 MB, 323 MB libres en el disco duro.

Aquí **no hace falta que metas cinco duros para** tener una partida más. Jugar es gratis. Eso sí, **las vidas se acaban y los créditos se agotan**, así que **no esperes ningún tipo de piedad** de este arcade cargado de bichos que vienen del espacio exterior.

El título inglés de este juego le va como anillo al dedo. *Expendable*. Es decir, "prescindible". Material de desecho. Y no por el juego, sino por tu personaje, que no es más que un pobre clon enfrentado a una imparable horda de alienígenas con mala baba. El planteamiento ya da a entender de qué va el juego: no esperes un guión elaborado ni una profundidad excesiva. Este título de Rage, los creadores de *Hostile Waters*, no es más que un alegre divertimento de disparos y explosiones a mansalva, un arcade de los de toda la vida que en más de una ocasión parece transportarte a una vieja sala de recreativas. No te compliques resolviendo puzzles (aunque los hay) o preparando tácticas de asalto (por muy posibles que sean). Ponte el traje de adrenalina y disfruta como un verdadero clon llevado por el paroxismo de las balas.

CONTROLES

Adelante:	Flecha arriba
Atrás:	Flecha abajo
Girar izquierda:	Flecha izda.
Girar derecha:	Flecha dcha.
Disparo:	Espacio
Desplazamiento lateral:	Mayúsculas dcha.
Disparar granada:	Control izdo.
Cambiar de arma:	Alt izdo.
Paso lateral izquierda:	Z
Paso lateral derecha:	X

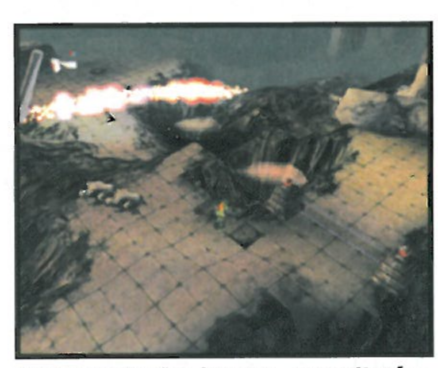
Cesta y punto

En tu duelo sin cuartel con los alienígenas te encontrarás con varias armas. No son muchas, pero sí tan prácticas como identificables. Desde el arma básica de munición infinita hasta el lanzallamas, pasando por la escopeta recortada o el lanzamisiles, todas se rigen por un mismo principio: mientras tengas munición, sigue disparando que a algo le darás.

Sin embargo, en un interesante giro en este tipo de arcades de gatillo fácil, aquí deberás cambiar de arma en más de una ocasión porque el enemigo es inmune a tus descargas. No te preocupes, el principio a seguir es la mar de sencillo: todos los enemigos son inmunes a la munición que ellos mismos utilizan. Es decir, si te están acribillando con un rifle de plasma olvídate del plasma con ese bicho y cambia de cartuchera.

Por si fuera poco, en este frenético mata-mata tendrás que contar con otro elemento si quieres alcanzar una puntuación respetable (y es que, al final, todo se reduce a eso, a sumar más puntos que nadie). Esparcidos por todos los niveles hay una serie de rehenes que los extraterrestres mantienen cautivos y que deberás salvar si quieres aumentar las bonificaciones de final de fase. Si uno solo de tus tiros les alcanza, ya puedes darles por muertos. Y no sólo eso, sino que los taimados robots del espacio exterior han colocado también rehenes-trampa, que estallan en cuanto te acercas.

Rehenes explosivos, trampas láser, minas de proximidad... todo el entorno contribuye a crear un verdadero infierno a tu alrededor, iluminado por los constantes disparos del enemigo y por los tuyos propios. No por nada, cuando *Expendable* vio



En determinados lugares, necesitarás la típica tarjeta de acceso.



No hay respiro. Los enemigos se acumulan sin cesar y a todas horas.



En el centro de esta explosión hay un clon. Sí, sí, fíjate bien.



***Expendable* es, ante todo, un espectáculo de luz y de color.**

la luz, uno de sus signos de identidad fue este gran derroche de efectos especiales, que ya era posible gracias a la implantación de las tarjetas gráficas. Tal vez estos efectos no parezcan ahora tan espectaculares como lo fueron en su momento, pero el juego conserva todos sus momentos de frenesí sin haber perdido ni un ápice de jugabilidad.

Tiene todo lo necesario en un juego de acción desmadrada de la antigua escuela

Tiene todo lo necesario en un juego de acción desmadrada de la antigua escuela: los enemigos vienen en oleadas, cada fase tiene sus lugares secretos y al final de nivel te espera el típico jefe que puede hacerte perder más de una vida y más de dos. Incluso hay un reloj con la maldita cuenta atrás que te impulsa a acelerar el ritmo si no quieres que llegue a cero y te consideren "prescindible".

A medida

Con todo, *Expendable* tiene tres niveles de dificultad que se adaptan perfectamente a las exigencias de cualquier jugador. Si no estás muy animoso, puedes optar por el más sencillo, pero si vas de machote, lánzate directo al más duro y ya nos contarás.

Eso sí, si quieres tener ciertas garantías de sobrevivir en esta orgía láser, te recomendamos que cambies de inmediato la configuración que incorpora el juego por defecto. Combinar con acierto el teclado y el ratón y tener bien cerca las teclas para el desplazamiento lateral son claves para seguir con vida. O eso, o un buen joystick a mano.


Las granadas son escasas, pero muy útiles en las aglomeraciones.

TRUCOS

Si no quieres andarte con chiquitas y esperas convertir todo este hatajo de robots en pura chatarra, hay un modo más sencillo para acabar el juego: hacerlo con trucos. Tal vez no sea la forma más honrada, pero la sensación de superioridad no te la quita nadie. Para activar los trucos, teclea -bod- al empezar una partida. Luego sólo tienes que introducir el código correspondiente tal como aparece a continuación (es decir, enmarcado entre dos guiones).

-zippy-	Modo invencible
-bucketofchicken-	Vista posterior
-babapapa-	Créditos adicionales
-crystaltips-	Consigue una vida extra
-mrbenn-	Superar el nivel actual
-albertofrog-	Conseguir una granada
-bing-	Desactivar modo trucos

Claro que lo mejor después de todo es tener ambas cosas. Porque una de las opciones más recomendables de *Expendable* es disfrutarlo con un amigo en un mismo ordenador. Lanzarse por esos mundos y repartir estopa a todos los robots cubriéndose la espalda mutuamente y sin perder la adrenalina de vista.



Las fuerzas alienígenas pueden llegar desde cualquier parte.

NÚMEROS ATRASADOS



Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33
☐ nº34 ☐ nº35 ☐ nº36

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos.. Tel..........................

Dirección..

Población.................................. C.P.......................... Provincia..............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

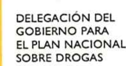
Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

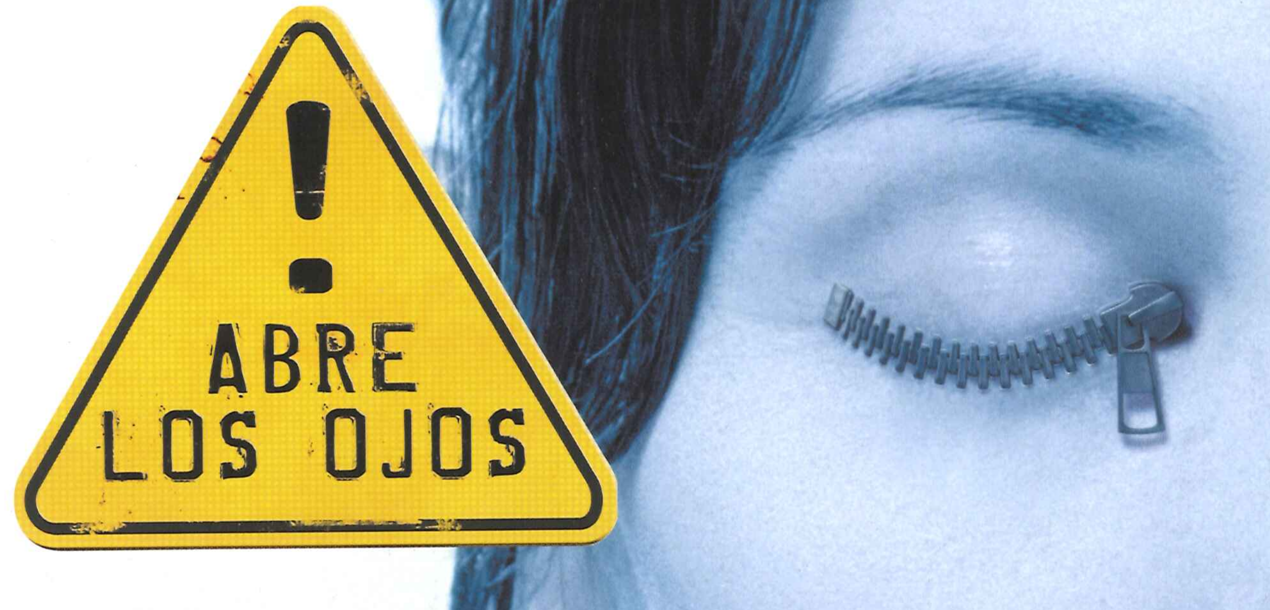
Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.





PLAN NACIONAL SOBRE DROGAS



las drogas pasan factura

El **alcohol** mata cada año a 2.000 jóvenes en accidentes de tráfico. La **cocaína** ya causa más urgencias hospitalarias que la heroína. El **éxtasis** produce daños cerebrales. Fumar **porros** además multiplica los efectos del tabaco. Si crees que tomar drogas no te perjudica, entonces infórmate sobre sus consecuencias.

www.sindrogas.es 902 16 15 15

Un millón de juegos. Un millón de gracias. Celébralo con nosotros y participa en el sorteo de un MINI Edición Especial FX. Suerte.

1.000.000


136.357
1º. Tzar


119.015
2º. Imperivm


101.853
3º. Traitors Gate


87.583
4º. The Longest Journey


81.431
5º. Imperivm II


64.779
6º. Real War

49.232
7º. FX Chess


47.932
8º. Morpheus


45.053
9º. Patrician III


42.244
10º. Submarine Titans


38.050
11º. La Trilogía Dragon's Lair


37.436
12º. Power Tank


32.838
13º. Sega Rally 2


32.239
14º. Los Dominios de la Magia

30.642
15º. The Fallen


25.954
16º. Hollywood Monsters


22.958
17º. Runaway


18.325
18º. Football Generation

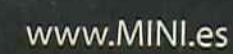

13.169
19º. Mars Invader

* Datos de ventas en unidades a 1 de enero de 2004.

Todos estáis invitados. El premio, este exclusivo MINI.
Todos nuestros usuarios registrados participáis directamente en el sorteo del MINI Edición Especial FX. Y si todavía no lo eres, sólo tienes que enviarnos la tarjeta de usuario de cualquiera de nuestros juegos antes del 31 de marzo de 2004. Cuantos más juegos tengas registrados, más posibilidades de ganar.

Consulta todos los detalles, las bases del sorteo y las características del MINI en www.fxplanet.com





FX INTERACTIVE